

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

VIDEO GAME
MAGAZINE

ゲームスト

GAMEST



◆アウトラン◆源平討魔伝◆怒号層圏
◆ウェック・ル・マン24◆ジャッカル
◆ロードランナー帝国からの脱出
ゲームの祭典AMショー大特集

ニューゲームいっせいに スタート!!

奥が深い人気ゲーム徹底攻略

インベーダーの復活 特選クリアコース

サラマンダー 鬼の3周目クリア

アテナ これなら簡単!

バブルボブル

ノームス20面のナゾ

スペランカーII

マップ大公開

★めざせ
ハイスコア
★君こそ
ゲームスト
★ヒットゲーム
ベスト10

11

月号

490円



幻のビデオ公開!!

ナムコの伝説

THE LEGEND OF NAMCO

namco

© 1986 NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED

VHDビデオディスク ODG-1110 ¥3,800 VHS VTG-205 ⅡⅡ VBG-205 各¥4,900

〈カラー / ステレオ / 29分〉

3メディアが
同時発売!!

このビデオには
謎がある
バラデューク的主人公、
ファイターは…?!

(これはパッケージの中に)

謎を解き
明かす29分!!



ナムコの社内に、ゲームの開発スタッフが自ら構成、演出、撮影、さらにはアニメのセル画書きから音造りまで、全部自分達で仕上げたプロモーションビデオがあるらしい、という噂は、かなり前からマニア間では知られていました。結論からいえば、この話は本当だった訳ですが、ビデオ自体がいわば社内資料として作られていて、イベントとかナムコ直営店での極めて限定的な機会にしか公開されなかった為に、幻のビデオとなっていたのです。ですから、今回のようなパッケージ化による公開についてはナムコ社内でも賛否両論、様々な議論が交わりました。ある人はビデオの基

本コンセプトが非売品であった事を主張し、ある人はゲームの世界観をファンに多面的に知ってもらう事の重要性を語りました。しかし、最終的には何といても公開を望むファンの声が、ナムコを決定させたのです。その意味で、この「ナムコの伝説」は、ファンとナムコの在り方を象徴する貴重なビデオ作品という事ができます。さて、今回は数多いナムコのプロモーション・ビデオの中から、5作品を収録、ゲーム・デザイナー達のマルチタレントぶり、思い入れたっぷりの映像をお楽しみください!

〔収録内容〕 ドラゴンバスター バラデューク ギャップラス ドルアーガの塔 源平鶏犬

制作・著作: NAMCO / 発売元: ビクター音楽産業株式会社 制作協力: PRP

●内容等のお問い合わせ——〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18(原宿ピアザビル) ビクター音楽産業株式会社ビデオ・グループ TEL 03-405-5151

●このビデオは発売を前にて開発されたものを皆様の御要望に応えて発売するものです。一部変遷種による再版のゆがみ、ノイズ等ありますが、問了承下下さい。

CONTENTS

ゲーム
の
祭典

AMショー大特集

先取りだ!
ニュー
ゲーム



4 レーシングゲーム初の可動タイプ
ウエック・ル・マン24

82 体感コーナリング
アウト・ラン

6 地獄のサバイバルゲームだ
ジャッカル

84 われは地獄より来たり
源平討魔伝

81 地獄のプレリュード
怒号屠園

86 新たな旋風 ロードランナー
帝国からの脱出

30 **We Love VGM**

Norry 伊流見

72 源平討魔伝開発者
直撃インタビュー

42 ゲームストアイランド
なんだぞ!!と

構成 御旅屋喜久

50 こちら発信局
from GPM

田口あゆみ

21 ゲーム常識用語集

32 驚異現象

40 苦勞スワード・パズル

41 ゲーセン情報

52 まじに語ろう

28 タイム・ギャルインタビュー
山本百合子さん

74 キャラクターグッズ&
メーカーユニフォーム

57 ゲームストインフォメーション

75 君こそゲームスト
目指せハイスコア

54 **OLDゲーム**

山河悠理

70 ピンボールコーナー
ブラック・ベルト

26 プレイランドツアー
札幌・赤い風車

奥が深いぞ! 人気ゲーム徹底攻略

14 ノーミス20面のナゾ **バブル・ボブル**

18 これで簡単! **アテナ**

22 マップ大公開 **スペランカーII 23の鍵**

33 3周目クリア **サラマンダ**

58 特選クリアコース **ザ・リターン・オブ・インスター**



ファイティング

一年に一度、トップレーサー達の集う盛大なお祭りが開かれる。ル・マン24時間レース、世界中の羨望を浴びつつモータースポーツの頂点を極める為に人とマシンが限界に挑むのである。

見る者も、走る者も、圧倒的な感動で包み込まれ一つになってしまう。WEC LE MANS 24、今、コナミから鮮烈なデビューを遂げたこのシミュレーションマシンは、ル・マンの体験を全ての人々に捧げる。ル・マンに参戦、そんな気分は、他ではちょっと味わえない。熱く、トライして戴きたい。

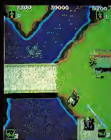
VIDEO GAME

特殊部隊

シャツカル

TM © KONAMI 1986

2人の意気がピッタリと合わなければこのサバイバルは完成しない。1人が捕虜を救出している間、もう1人が援護したり、時には犠牲になって突っ込んだりすることも必要になってくる。一方がやられても、もう一方が残っていれば途中参加できる機能も付いている。捕虜の中にはパワーアップさせてくれる者もある。2方向さく裂ミサイル弾などの攻撃力が得られるのだ。長く険しい敵地内を捕虜を救いながら突破するというサバイバルに、どこまで挑めるか! 敵の最終兵器を見ることができずに死ぬるか。



コナミ株式会社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25

(新製品情報は TEL. 03-28219110)



コンプリート・

WEC LE MANS 24

© KONAMI 1986



新開発ローリング・コックピットで夢の体験!



画面に登場する車のカラーが、実際とは異なることがあります
あらかじめご了承ください。

コーナーリングやスピンで吐き出される強烈な横Gを、左右に回るボディで乗り出す事に成功。ステアリングを操る時、そこはすでに耐久マシンのコックピットなのだ。緑石に乗り上げた時のショックは、ボディの震動によってプレイヤーに伝えられる。画面と軽快なアクションの融合は、プレイヤーをいやおうなしにサーキットへ放り出してしてしまうのだ。目に飛び込んで来る景色は、実況中継のようにル・マンのコースを再現してくれる。全身でこのピードを感じ取って欲しい。WEC LE MANS 24、最大のイベントになりそうだ。

※アップライトタイプもあります。



KONAMI SPICE Le Mans 24

富士スピードウェイで開催された '86 世界選手権レース「ル・マン」に、WEC LEMANS 24 として参加した。JAPAN にコンパニオンとして参加し、力強いサポートを、GIP クラス優勝という偉業を達成した。このレースは、WEC LEMANS 24 の歴史を刻む重要な瞬間となった。

ウェット・ル・マン 24



レーシングゲーム初の可動タイプ

◎コナミ

ル・マン24時間レース
あの体験が！

今回紹介する「WEC LEMANS 24」(ウェット・ル・マン 24)はレーシング・チーム、コナミ・スパイス・レーシングチームがル・マン24時間レースに出場した体験、ウハウウゲームに生かした、画期的な体験レーシングゲームなんだ。

ちなみに、このコナミ・スパイス・レーシングチームは前年がスパイス・レーシングチームで、1984年の結成以来、世界耐久選手権シリーズで、5つの優勝とチャンピオンシップを獲得し、リタイアがわずかに回らないという素晴らしいチームなのだ。このチームが、コナミの社長上月重夫氏を総監督として生まれ変わったという話。

前おきが長くなったけど、まずはコクピットなどのハイドロを紹介しよう。

本物の感覚を
味わおう

さて、WEC LEMANS 24の特徴は、レーシングゲーム初の可動タイプのボディを使用していること、前にボールジョイントのアクショントイというのがある。このゲームは、ステアリングに含ませてコクピットが左右に回り、実際のレーシングカーのように横Gを発生させるので、アクショントイにくらべず、つとリアリィな、キックバックのあるハンドリング、今までにないレーシングゲームにくらべて重いの、で、ぐるぐるまわすなでことはでない。さらに、右にハンドルを回ると左に振る、ほんとに実車感覚なのだ。



さあスタートだ。君の車は真ん中のだ。



デモ画面。車が走り始めるのがカッコいい。

緊張と興奮の連続

危ない！

やった！

クリアの爽快感は君のものだ

ミニ・スピン型も紹介するぞ
このマシンは、スピン型とよばれるコクピットタイプ

きれいな夕焼けだ。明日は天気だ。なんて言っている場合じゃない。タ・タイムガー。



ゲームオーバー後のネーム入れ。7位入賞。でも完走してないよ。翌ハ。何点トレル。

地獄のサバイバルゲームだ

特種部隊

ジ

ヤ

ツ

カ

ル

さあ、作戦開始だ

さて、ゲームが始まる。ジャッカルたちは、ヘリコプターから降ろされたジープで、戦地を突破していくことになる。初めの武器は、マシンガンと手りゅう弾だ。手りゅう弾は射程が短いので、初めは

マシンガンでいい。歩兵を遠くからマシンガンで連射で倒そう。ひき返すこともできるが、注意しない歩兵の弾1発で、ジープは炎上してしまふ。



○ヘリで到着、作戦開始。

「やつらはジゴクをつれてくる」このように言われ、彼らの通った後には何も残らないとさえうわさされた特殊部隊、それがジャッカルだ。そんな彼らにとっても、今回の任務はちと厳しい、2台のジープだけで敵のド真ん中をつつ切ろうと言うのだ。果たして君は見事にジャッカルになれることができるか。

○パワーアップの前後にいる民家。



しばらく行くと、民家らしき建物がある。歩兵が見張っている民家に、重要な人物がとらわれている。重要な人物を助けるため、手りゅう弾がミサイルにパワーアップする。このようにして、ミサイル(手りゅう弾)は、5段階でパワー

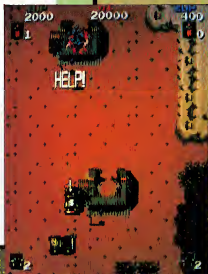
パワーアップで無敵の強さ

アップしていくのだ。ここへパワーアップの各段階を説明しておこう。

初期段階：手りゅう弾の射程は短い。障害物に隠れて敵に当たらない。第2段階：ミサイルの弾速が速くなる。しかし、

障害物越しには射てない。

第3段階：2方向さく烈弾の弾速が速くなる。第4段階：2方向さく烈弾の弾速が速くなる。第5段階：4方向さく烈弾の弾速が速くなる。第6段階：4方向さく烈弾の弾速が速くなる。



○敵を倒すには、パワーアップだ。

爆発した地点から4方向にさく烈する。最強の武器。速く、4方向さく烈弾にする。これが攻略の第一条件だ。

しかし、やらなくても1段階しかパワーアップしないのは助かる。

第1のヘリポートをすぎると、船が川を下りながら攻撃してくる。たいして強くないので、軽く倒して橋を渡っていいこう。その先にも、パワーアップする人物のいる民家があるので、位置を覚えてしまおう。

そのまま進んでいくと、古代遺跡の点在するシーンになる。この手前の緑の広場のような所は、序盤のヤマ場だ。

戦車とキヤノン砲があるの
で、マウアッブしたミサイルを
射ちまわろう。あまり手間と
るこ、うしろから歩兵の増援
部隊がくるぞ。こいつはマシ
ンガンは前にしか射てないだ
けにやつかいだ。

ここを突破すると、遺跡の
柱が点在するシーンになるが
ここで強敵の船ジブが初め
て出てくる。なんといっても
この船の怖いところは、ち

4方なくして烈煙以外だと、うまくなさくから狙ひうしかないたラックは、それ自体は攻撃してこないが、ほとんど歩兵を降ろしてからの、早めにくるにたたかないと苦しくなってくる。

ひとつたりもないので、倒してまたいくしかない。攻撃をかわしていくが、ナメ方からうまく狙おう。レーザの出る角度は決まっているので、無事をすべかわして進んでいくこともできるが、これは危険だ。

この攻撃をかわしても、今度は待ち構えていたように、ランチャーを搭載した車が一度に３発もの弾を発射してくる。こいつは動いてこな

ては、柱がいま
てくるので、う
魁がこの柱に
かなくなる。

●古代遺跡の広間でのバトル

●川をゆつくり下りてくる蔵ポート。

●4方向きく烈弾を

●至る所に海の南を
繋ぎ合わせるラン干渉

ころがってくる柱に注意しろ

捕虜は連続して
へりに乗せよう



●2万点、最高パワーアップ完成。

今度は、ゲートは少しものが見えてくる。ここはゲートをミサイルで破れば突破できる。この直後に、捕虜の収容所がある。ここを破壊すると捕虜が出てくるのでジープに乗せていってあげよう。しかし、ジープ1台には8人しか乗れないので、もろ全員を乗せてしまうと、たとえパワーアップの人でも、乗せられなくなってしまうので注意しよう。

けた捕虜は、少し先のヘリポートで降ろすわけだが、連続して降ろす、と、点数が上がっている。最後には一万点、二万点とはいる。しかも、ジープの定員全員を連続して降ろす、と、いつかに最高パワーアップとなる。これはやるっきゃないぜ。

しかし、実際には飛行機が飛んできて、爆弾を落とすとしてきたりするので、特に後半は捕虜を連続して降ろすのはかなり難しくなるぞ。

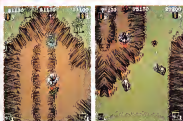
0 図表の4に示すように、



○突放ジープの登場

◎散だつて柱に当たると動けなくなる

自然の脅威にも 気をつける



○この発射台を射ら
ない。

○岩に当たって発火
のはミサイルだよ。

最終エリアの 謎とは何か?

敵の最終防衛ラインにつ
ては、謎に包まれているが、
根拠情報によると、最後には
敵の最終兵器が2つしかあ
って、それを破壊すると、敵
を滅ぼせられると伝えられ

ている。その最終兵器とは何
か。それはやはり超遠距離の
手で明らかにしてもらおう以外
なさそうだ。

では敵君、情報を祈る。

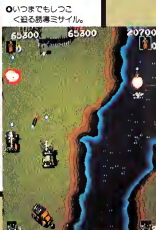
(COM-ZENJI)

誘導ミサイルは しつこいぞ

この最後には、誘導ミサイ
ルが川の中に隠された砲台か
らとび出てくる。こいつは
本当にしつこいやつで、しつ
かりと、こちらのジープめが
けてとんでくる。あつと、流
産コンピュータを操縦し
ているに違いない。とにかく
こいつは、モトを断たないと
ちがいがあかない。水中に隠さ
れた、いくつかの発射台をた
くこた。しかし、その前
に誘導ミサイルに狙われて困
ったら、マシンガンで射つて
みるという。実はマシンガン
でミサイルを撃ち落とせるの
だ。



○モトから断てば、もう安心。



○いつまでもしつこ
く出る誘導ミサイル。



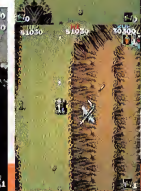
○縦横無忌に飛んでくる飛行機。



○火炎放射を浴びたら、
ひとたまりもない。



○ガスの出口に近づくと、ガスは出る。



○ガスの出口に近づくと、ガスは出る。

知的指数
ドアップ!!

Lode Runner™

ロードランナー

帝国からの脱出

パズルの新要素と協力2人プレイの醍醐味が新しくプラスされました。

いよいよバングリング帝国を脱出する時がきた。
しかし、バングリング帝国の城からは、いくつもの
難関を突破しなければいけない。コマンダー!
君はぶじ脱出することができるか。そして最後に
残された秘密とは……

最

な

の

難

い

が

ハ

サ

キ

ン

ク

ン

ク

パズルの新要素が加わった

思をあわせよう



© 1996 IREM CORPORATION. Licensed from Broderbund

Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

IREM
IREM CORPORATION

アイレム販売株式会社

本社 (〒550) 大阪市西区西本町1-11-9 同本興産ビル ☎(06)535-1060(代表)
東京販売事務所 (〒106) 東京都港区南麻3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG. 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHIKU, OSAKA 550, JAPAN
☎06(535)4885 TELX J63074 IREM

ゲームの祭典

AMシヨ

◆先取りだ、ニューゲーム大特集！

第24回目のアミューズメントショーが、東京平和島の東京流通センターで開かれた。希望のニューゲームが一堂に勢ぞろいしたぞ！編集部では読者の皆さんにかわって、会場には一番のりで取材してきた。シューティングゲームあり、キャラクターゲームあり、凝りに凝ったコックピットものもあり。君の好み

アイレム

さてと今回のAMショーでのアイレムの商品は、ますます豪華さと面白さの増した「スぺランカーII 23の謎」と新要素も加わり、新たな展開をみせる「ロードランナー 帝国からの脱出」と、帝国伝説の陰謀がさらに深められる「スぺランカーII」の3点でした。「スぺランカーII 23の謎」は、前作と同じ操作方法で、とても親みやすく、新たな点としては、体力制となつて

ある中失敗は体力の減少となり、当然なくなると死ぬということ、永年へもどる事ができなくなった、という点です。しかし前作と比べて革新的な変化がなく、今一つの足りない、という気がしますがスぺランカーIIは23回にわたり続いている「ロードランナー 帝国からの脱出」は伝説のロードランナーシリーズの4作目です

が、魔神の復活までには比べる、協力2人プレイが出来るブロックなど革新的なワイヤーが加わり、ロードランナーの新たな展望を暗示させてくれるものになっています。特に、協力2人プレイというのは、ロードランナー史に初のこと、とても楽しプレイできます。帝国からの脱出は86回にわたり続いている「ECM A P A P」です。

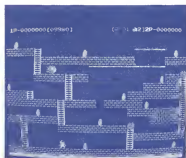
コナミ

●レーサー 感覚浮遊体験

今回のコナミの新作は、実車感覚のレース物「ウェタクル・マン24」と過激な戦闘ゲーム「特殊部隊ジャッカル」の2作でした。

まずは両方プレイして紹介している「ウェタクル・マン」から紹介するとしよう。このゲームにも2タイプあって、スピニングタイプとミニスピニングタイプがある。ミニスピニングは両面プレイタイプがスピニングと交代タイプに回してゲームを盛り上げると、まるで道開拓にあるのを見

て思ってしまった。ミニスピニングはというと、ヒーローがみただなあーと感心してたりするわけだ。ミニスピニングはというと、ヒーローがみただなあーと感心してたりするわけだ。ミニスピニングはというと、ヒーローがみただなあーと感心してたりするわけだ。



ロードランナー 帝国からの脱出



ミニスピニング



今までのシフトダウンタイプとはちがって通って、おずかながらと座席が動いたりなんかして、なかなか楽しませてくれる。あと、いっしょに本物のレーシングカーもおいしかった。その名も「コナミ・バイス SE86C」だ。なんとこの「JAPANESE 86 WEC IN JAPAN」は86クラス2位を獲得したロードランナー選手ビシロと獲得してしまっただけだ。ゲームの期待値が高い。人数もとても多く、レース同様にゲームにも期待できるといっていい。それから、これもページで紹介されている「特殊部隊ジャッカル」は、これは「サラマダ」でも使われた、ステレオサウンド環境を使用していることにより臨場感あふれるゲームに仕上がっている。新しい会社のマークも鮮かに、今後とも新製品が期待できそう。 (御座屋と大和)

●アテナちゃんの次はサバイバルゲームだ

エス・エヌ・ケイ

☆怒爆層層

このゲームを初めて見た時、
「でも『怒』のP.A.T.T.2だ
というのではあるが、
しかし、P.A.R.T.2だから
といって、怪く見ていると極

い目に合うぞ。

というのも、このゲームを
パツと見たわけでは、はつき
りとはって意味がわからないの
です。

例えば、A.S.O.のボンボネ
ラの様な敵が出て来るところが
ありますが、この敵はパワーア
ップした武器を使つて、2.0

発ぐらい出てもびくともし
ないのです。

それはそうとして、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒

号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒

号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒

号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒

号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒

号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒

号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒

号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒

号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒

号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒

号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒

号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒

号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒

号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒

号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒

号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒

号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒

号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒
号層層というゲームは、この怒

●ニューゲームがなくて残念 テクモ



今、テクモのブースには
ソノモの自アテナの戦士
、ワールドオブザカ
、A.O.U.ショウで出展さ
れていたのが中心でした。

テクモの自アテナの戦士
、ワールドオブザカ
、A.O.U.ショウで出展さ
れていたのが中心でした。

テクモの自アテナの戦士
、ワールドオブザカ
、A.O.U.ショウで出展さ
れていたのが中心でした。

テクモの自アテナの戦士
、ワールドオブザカ
、A.O.U.ショウで出展さ
れていたのが中心でした。

テクモの自アテナの戦士
、ワールドオブザカ
、A.O.U.ショウで出展さ
れていたのが中心でした。

テクモの自アテナの戦士
、ワールドオブザカ
、A.O.U.ショウで出展さ
れていたのが中心でした。

テクモの自アテナの戦士
、ワールドオブザカ
、A.O.U.ショウで出展さ
れていたのが中心でした。

テクモの自アテナの戦士
、ワールドオブザカ
、A.O.U.ショウで出展さ
れていたのが中心でした。

テクモの自アテナの戦士
、ワールドオブザカ
、A.O.U.ショウで出展さ
れていたのが中心でした。

テクモの自アテナの戦士
、ワールドオブザカ
、A.O.U.ショウで出展さ
れていたのが中心でした。

テクモの自アテナの戦士
、ワールドオブザカ
、A.O.U.ショウで出展さ
れていたのが中心でした。

テクモの自アテナの戦士
、ワールドオブザカ
、A.O.U.ショウで出展さ
れていたのが中心でした。

テクモの自アテナの戦士
、ワールドオブザカ
、A.O.U.ショウで出展さ
れていたのが中心でした。

テクモの自アテナの戦士
、ワールドオブザカ
、A.O.U.ショウで出展さ
れていたのが中心でした。



(調査)

●見てくれ、気合いの2作品 タイトー

「おや今回はビデオゲーム
は2機で打つて」とか思った
けど、いややと2とも気合
いの入った出来で…… (笑)

☆ダライアス

「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想

が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想
が「……すい」という感想



ダライアス



ダライアスII



と現れるアイテムは、確実な
いだが……。色々なお札は、
お札のパワーアップだ。水晶
玉は、タイムストップ(青)
及び敵全滅(黄)で、持って
いる時、3つのボタンを同時
に押せば、使用できる。

忘れてはいけないのが、
こいつがないと、戦士への屏
が関がない。忘れずに、
戦士は全部で7種類、それ
ぞれ1人づつ。7種類がとら
われていく。助けだせば1人
づつ、攻撃は多岐だが、
どこかへ行くようなやつは
はワイワイ。ゲームの横で
はプロモーションビデオも
放映している。(N)

●さすがマーザンゲームの大手

日物

さて、今回のニナツでは「テラクスタII」といわれている「ダンデル」が、「ダンエル」の名を冠した登場人物が2人と、普通(7)の女の子が2人の計4人、さらに実際のプレイは今日日物

ナムコ

●迫力満点いうことなし!

今回ナムコの出現しているビデオゲームは、御存知、「魂平封魔伝」そして、「チャンピオンスプリング」です。



ナムコ

これは、魂平封魔伝だけ、もうすぐこのなんの、プロモーションビデオのあの迫力!! 思わず、みんなが立ち止まってしまおうというほどだ。ゲームの方の人々も大変なものであったけれど、プロモーションビデオの人の服装、シモンことこのゲームのことは、P44のこのゲームに紹介してあるから、それから、チャンピオンスプリング、前作ス



ダンガー

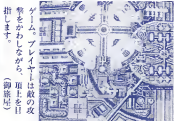
8色を同時に表示しており、ビデオで再現されたように安んでは、高解像度で表示されて、実際のゲーム画面よりも、持ち点は千点でゲームオーバー。あと、マーザンゲームもいろいろありま

●多彩な路線のゲームが!!

データイースト

今回のデータイーストの新作は、「LAST MESSIAON」と「フレックツ」そして、「ほんたの3作」でした。シェーティング、迷路もの、コミカルキャラクターものの路線が見事にライ

さい、ピンチに陥った時はスマイルで回復して、またまた、自機はどんなバリエーションで登場してくるのか、ボタンにより武器が選択できた、多彩な攻撃と作戦が楽しめます。



ラスト・ミッシェン

●華やかで機種も多い

メダル・コナリー



ジャンボ・スロットマシン

メダルゲームは数が多いのでざっと紹介。☆セガからは、ワールドピン

マシンの機構とジャンボスロットマシン。☆ジャレコは、ボニーMKIIメタルタイプ。☆アポロからは、メランコリ

●全部紹介したい……

その他のブー

今回のショーに登場しているメーカで、気になるアー



ナムコ

パブルボブル

謎から謎への綱渡り……
君はどんな返しに
ついていけるかな?

イキナリいざ。さて、この2人は、だれでしょう。



食べて覚えるアイテム&フード

前号の記事では、中全半端になってしまったフード&アイテムの、詳細解説から始めたいと思う。

フードは大きくして4種。敵を倒すと、敵が化けるエネルギーフード。(以下Eフード) 前の面をクリアした時に決まるタイムマシーン。(以下Tフード) 一定条件で面クリア時に、泡が変化するサウンドクリエイト。(以下Rフード) ポーナスステージでの収集アイテムとなるポーナス。

その出現状況からフードは分類されているんだ。同じフードでも、フードの種類

が変わると、その得点が変わることだ。例をあげると、表になる。みかんはEフードなら1000点、Tフードなら400点、Rフードなら700点、その得点はまちまちである。これは他のフードにも言えて、○のときは何点かというように覚えなさい、と注意したいものだ。

それでは、各フードの得点システムについて書いてみよう。Eフードは、その割りの場合は左図の様に定まる。高い泡が集まるという、アイテムによる特殊攻撃では、6000〜10000点のダイヤが出現する。

Tフードは、前の面のクリ

アに集まる時に左右される。もちろん、連続クリアしておけばいいが出る。スカルモンスターを出したり、HARRY・UPにしたり、安心。又、2人プレイだと、Tフードの最高得点が高くなるよ。

Rフードは大小ある。大きいものはアイテムを使わずに出ないが、泡が化ける小さいものは条件がそろえば出る。大きいのは種類によって、1〜8万点だが、小さいものは一律1000点だ。特定の面、(1面等)では条件で出るのでもまれに……。他ののスコアを調整すると……出るかもね。

ポーナスフードは、ポーナスステージに登場。みんな500点だ。お次はアイテム。代表的なものを紹介しよう。



これは、プレイヤーの泡はさ能力を強化してくれる。赤は速射、青は速射、黄は速射を強化する。



○ シューズ

足が速くなる。ジャンプや落下の速さもあるぞ。

○ パラール

面をとばすことができる。壁は3面、赤は5面、黄は7面。ワープ。でもただ使った先に進むのがよいだろう。

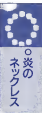
○ リング (指輪)

プレイヤーのアクションを得点に與へる。3指あるから効果は與へてみてね。

くいぞその2。このデモを他の面にざらしてみてください。



これなかなか出ない。でも、これを取れば、エクストンパブルが10個もつづけて出てくる。11UPのチャンスだぜ。



キャンディー種を全て取ったことにする。こいつでいきなりフルパワー。



これをもと、特許画面がスタート時に光る。何故光るのだろうか。それは次にあけていく、攻撃アイテムが出現するからなんだね。うれしいな、天の恵みだ。



その面に必ずRフィードを出させ、なおかつ、巨大フィードを降らす。泡をいっばいはいっておこう。



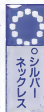
なにより見たことある形だが、これの効果が面が始まる直後、Tフードとアイテムを出現させる。通常に異変に便利だ。



これをもち、特許画面がスタート時に光る。何故光るのだろうか。それは次にあけていく、攻撃アイテムが出現するからなんだね。うれしいな、天の恵みだ。



大爆発で敵を全滅。後者は炎(スパーク)だが、エフィドの点がさうだからだ。



アルカノイドのエナジーボール出現。当たった敵を倒していく。



無敵になり、体当たりで敵をふつとばせる。敵によつては壊だが、考えややつつよう。



赤(ファイヤー)は口から11発火が出るようになる。黄(サンダー)は大量を降らす。

君もマスターしよう 超ハイテク

前回は基本テクニックを紹介したが、今回は応用テクである4つのテクを紹介しよう。

し、水色(ウォーター)は面を水浸させて全滅させる。スコアアイテムの一種だ。



これは、同じように星を降らし、地盤を壊していく。敵を全滅させる。スコアアイテム。



赤いボールに光る十字星、おつと連絡MTJボール。当然とて、その効果は火をはくよりスコア。



金のシャレ、道徳コック、クヨン、曲コ、ドラフ、クオサンダー等の、要に多くのアイテムがあるぞ。発見したら取つてみるべし。

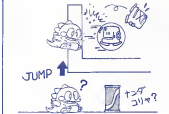
リモノ割り

自分がいけい場所。特に床の上に敵がいるとき、上昇気を利用して、床の上の特殊攻撃バブルに自分の泡をなで割る。安全で便利なテクだ。



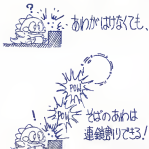
根暗うち

自分が壁に当たって泡がはけるのを活用したテク。自分の体は壁に当たらないように、素直にやれば死ぬことはマズい。多用するんだ、このテクは。



カブリツキ連鎖割り

連鎖割りのとき、そのスタートはカブリツキからでも構わない。壁のむこう側のバブル(但し、根暗割りが関与しない)も割ることがある。使える場面は少ないが、イザというときに使えるようにしてはいい。



連続泡割りジャンプ

あちこちの面、とても深い穴があるが、その中に落ちてあきらめる人が意外と多い。しかし、自分の泡のむつたりの穴で限り、必ず脱出させる。では、その具体的な方法を伝授しよう。まず、壁を背にして立とう。そうしたら、泡はきボタンを押さ、その直後(同時でも構わない)大丈夫レバを向いている方向へ押しジャンプする。気流が上向きなら、あとはジャンプボタンを押せばいい。気流が下向きなら、ジャンプボタンを押さず、泡はきボタンを押して、泡はきボタンを連打して、泡はきから、跳出てきたでし。



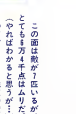
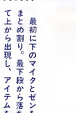
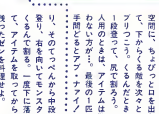
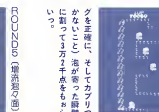
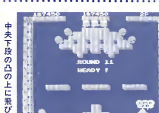
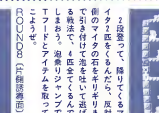
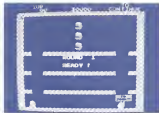
(応用編)
19面と20面の位置が右の図



さて、パブルポブルの実戦攻略なのですが、具体的な面攻略の前に、全体を通して言えるポイントを出しておきましょう。

☆できるだけ、連鎖割りを
使おう。鮫の数が多ければ、
下手なアイテムより点が入り、
エクステンダーパブルも確保で
はずだ。

☆移動のくせを見抜け。各面々の移動において、どこにどこから移れるか把握しよう。
 ☆気流を覚えよ。覚えるだけでは駄目。具体的な利用法と時の場合）。



ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1-15-15

柴田ビル

株式会社 新声社
ゲームスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 () 才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□ □□ 電話 ()	
①小学 () 年 ②中学 () 年 ③高校 () 年 ④大学 () 年 ⑤社会人 ⑥その他 ()	
希望する賞品の番号	



GAMEST

秋だ

なんだ、これだけプレゼント



◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で88ページの賞品をさしあげます。(表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。)

A: ゲームストは、どこでお買いになりましたか？

①書店 ②ゲームセンター ③その他

B: 1番おもしろかったコーナー名

C: おもしろくなかったところは？

D: あなたの好きなゲーム名は？

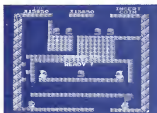
E: あなたが行くゲームセンター名は？

F: ゲームセンターには月に何回行きますか？

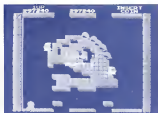
G: パソコンゲームを希望しますか？ する()・しない

H: 次号はコナミ特集だ。キミはコナミに何を期待するか？(企画採用者には謝礼もあり！)

BUBBLE BOBBLE



ECODZ05 (環境汚染図)



CONZON (CONZON)



そうじおきようじ

まず、中段にいる3匹は、左端から横睨うちでくるんで左につけてしまおう(カブリついても構わないが!)その後、右上で左向きに迫るはさ、はさんで割って、上のウォーターバブルをリモン割りだあ!



RONZONI (見返持製團)



CONZON (海樂康) 公司

中央のモンスタは遠攻で倒してしまおう。左右の点の上で向かってくるモンスタを泡に入れ、振り向いて寄ってくる泡を背中て割ろう。あと上の2匹は、点の上から根喰うち／



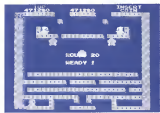
(四) 轉運 (轉運) 費用

たら、残りをくるんで割るもよし、サンダーバブルでイタブルもよし。



上海 (郵政管理局)

誘導してカブリつくなり工夫してみよう。この画はポーナステージにすると!! だぜ



ROUND (水面上層)

に向うので、そこを考えて降りてきたところをくるんで連鎖一撃だ！ ウォーターバブルは、ジャンプして割ると、画面最上部の点の上に集まれるよ。さて、この面のアイテムは何かな？

そして、この後の面は、今迄のことを参考にして、読者のみなさんが攻読してほしい。ここまで来れたなら必ず行けるはずだ。

開発者からのメッセージ

時空のレント

ノーマスでいくと毒が出る。出たらこには 飲めやう。
すると謎の筒の底面に入らる。この面には暗号文が出て
いる。一番上の文字列は、アルファベットに対応してい
る列目からが隠しメッセージです。たとえば、
BDBBJA BDBBJA

⇒ BUBBLE BOBBLE

さて、解読したら、次のまにも挑戦してほしい。

1. 844K8 1RCA 1A 1/0
0CR 4VH/1V VUQ 10C8B



謎をさがせ！ 扉をさがせ！

バブボアボアの終局の謎に
つづけてまたまた「エン
ディング」とは？ 鍵は謎の２
つの顔があつて、動物の情
報が乱発する。その情に
れはいつの間にか入るこ
だ。扉は扉し（へ）の口で、
に達するのはエンディングを手に
入れることができるかなの

おっと、別冊に書中に入
る、必ず「エンディング」に
なつて、別冊「エンディング」にたりつて「エンディング」は
残つてゐる。安心して、度
たまたまでも扉には度
入と、何度も戻くなる
だあ。

扉に開通した図象形式文章
である。それが読者の、左
にわかと知ることになる。左
開きの扉が「メロウ」に
てて世をわく、

[illegible]

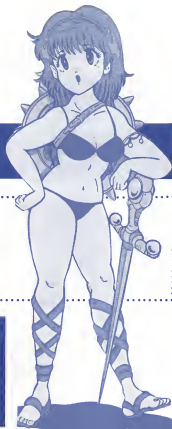
(伊濱見)

あきらめるのはまだ早い

.....やるぞ!!

アテナ完全攻略法

ATENA



このゲームはゲーム性・グラフィック共になかなか良く出来ているのだが、1面からすでに難しいのがちょっと問題かな？

そこで、1面をクリア出来なかった君も、1面はクリア出来たけれども最終面をクリア出来なかった君も、これを読んでクリアしよう。

①まず赤剣レッドソードを
このゲームをあきらめてしまおう。この1面であまり実用的な武器を取ることが出来る。その結果ダメージをたくさん受けて死んでしまう人が多いのではないかな。1面で死なないためには、最終面をクリアする時には、まずスタート時にすぐ敵からこん棒・ハンマーをうばい取り、写真①で鉄球棒に変える。

R2 上の世界を逃げるだけ

②次に写真②、③、④の順に青剣・黄剣・赤剣に変える。青剣を持つていればかなり楽だ。赤剣に出れば多少防具を付けて行けば、最後までは楽に行けるぞ。がんばりや。

⑤1面の大剣ハマドリユースは、赤剣を持ってさえいれば簡単にやつつけられる。写真⑤を見て気が付くと思うけれども、自分が消えていなくなってしまう。これは、敵の大剣が出てくる時画面が自動スクロールしてしまう。その時自分が表た方向へもどる。その結果写真⑥のようになる。その結果写真⑥のようになる。その結果写真⑥のようになる。

⑦1面の大剣ハマドリユースは、赤剣を持ってさえいれば簡単にやつつけられる。写真⑤を見て気が付くと思うけれども、自分が消えていなくなってしまう。これは、敵の大剣が出てくる時画面が自動スクロールしてしまう。その時自分が表た方向へもどる。その結果写真⑥のようになる。その結果写真⑥のようになる。その結果写真⑥のようになる。

⑧1面の大剣ハマドリユースは、赤剣を持ってさえいれば簡単にやつつけられる。写真⑤を見て気が付くと思うけれども、自分が消えていなくなってしまう。これは、敵の大剣が出てくる時画面が自動スクロールしてしまう。その時自分が表た方向へもどる。その結果写真⑥のようになる。その結果写真⑥のようになる。その結果写真⑥のようになる。

R1 まず赤剣レッドソードを

①まず赤剣レッドソードを
このゲームをあきらめてしまおう。この1面であまり実用的な武器を取ることが出来る。その結果ダメージをたくさん受けて死んでしまう人が多いのではないかな。1面で死なないためには、最終面をクリアする時には、まずスタート時にすぐ敵からこん棒・ハンマーをうばい取り、写真①で鉄球棒に変える。

R2 上の世界を逃げるだけ

②次に写真②、③、④の順に青剣・黄剣・赤剣に変える。青剣を持つていればかなり楽だ。赤剣に出れば多少防具を付けて行けば、最後までは楽に行けるぞ。がんばりや。

⑤1面の大剣ハマドリユースは、赤剣を持ってさえいれば簡単にやつつけられる。写真⑤を見て気が付くと思うけれども、自分が消えていなくなってしまう。これは、敵の大剣が出てくる時画面が自動スクロールしてしまう。その時自分が表た方向へもどる。その結果写真⑥のようになる。その結果写真⑥のようになる。その結果写真⑥のようになる。

⑦1面の大剣ハマドリユースは、赤剣を持ってさえいれば簡単にやつつけられる。写真⑤を見て気が付くと思うけれども、自分が消えていなくなってしまう。これは、敵の大剣が出てくる時画面が自動スクロールしてしまう。その時自分が表た方向へもどる。その結果写真⑥のようになる。その結果写真⑥のようになる。その結果写真⑥のようになる。

⑧1面の大剣ハマドリユースは、赤剣を持ってさえいれば簡単にやつつけられる。写真⑤を見て気が付くと思うけれども、自分が消えていなくなってしまう。これは、敵の大剣が出てくる時画面が自動スクロールしてしまう。その時自分が表た方向へもどる。その結果写真⑥のようになる。その結果写真⑥のようになる。その結果写真⑥のようになる。

R1 まず赤剣レッドソードを

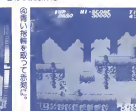
③ここで青剣・黄色剣を /



④ここまで来ないと敵も楽に /



①市つ鉄球棒だ /



⑥青い指輪を取って赤剣を /



②赤い指輪を /

アテナ◆ 完全攻略法

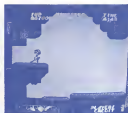
最初にまず羽を取る(写真⑨) 写真⑨で通るランプを取る。海まのランプは解海派の永久キープだから持っている方が得。写真⑩では、アテナ人形こそUPが出てくる。ただし、必ず出るものではない。写真⑪のカギは上にあるブロックをこわす出てくる。これを取るウビリンスに行ける。ただし、ウビリンスには行かなくても数秒間に行くことが出来るので、行かない方が無難。



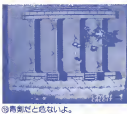
⑨ここは宝はアテナ人形の神もある。



⑩書きのランプだ。



⑪ベガサスの羽。



⑫青銅だと色はいい。



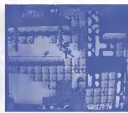
⑬こんら敵なんて簡単だ。



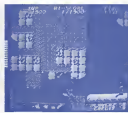
⑭これがカギだ。



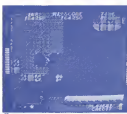
⑮



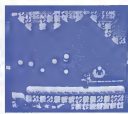
⑯



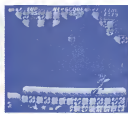
⑰



⑱



⑲



⑳

- ⑳カギだ。
- ㉑炎の洞を取ってUFEをいっばい。
- ㉒もう一度炎の洞。
- ㉓悪い氷魔王。
- ㉔炎の洞は強いぞー。
- ㉕Uビンドラの箱だ。

この面は今までの面よりは
ずっと難しい。どこが難しい
かと聞くと、すべてにおいて
難しい。しかし、上の世界を
赤剣で打ばたいたいこと
はない。ここで、ウビリンス
に行くカギがある。写真⑳
上手になつたら戻して下さい。
写真㉑で炎の洞を取って、
体力をいっばいにして、そ
して写真㉒の所で炎の洞に
どてから、もう一度炎の洞
を取ろう。そして写真㉓の
ように、赤い水晶玉を取ら
なければ、ウビンドラの箱が
出てこない。ウビンドラの箱が
出た5面の大將リユースは
炎の剣でたつた2発で倒せる
から簡単。(写真㉔)

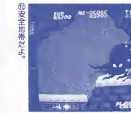
R3 ネックレスを忘れずに



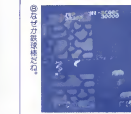
㉒このウビリンスを忘れずに

この面は初めに貝のネック
レスを取る。(写真㉒)もし忘
れると水中の動きがぶく
ぶく。前半は出来るだけ陸地を3
段ジャンプ。又は崖を利用し
て走りながら行く。(3段ジャン
プというのは最初のジャン
プから3回目のジャンプで、
一番遠くまで飛べるジャンプ

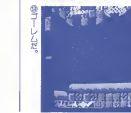
のこと)水中よりも陸地の方
が敵が少なく、フラグがあ
るからだ。途中で水中に入ら
ないで進めなうってしま
うので、水中を出るだけ敵に
ぶつからないように進む。
この面も、敵に気を付けて
いさえずれば逃げ切れるはず
だ。



㉓



㉔



㉕

R6

ベガサスの羽に炎の剣

羽の場所を知っている炎の剣を持ってはいれば簡単。まず写真⑨の所で下に降りる。そしてそのすぐ下所でベガサスの羽が出る。もう人めれを取り、下の世に落ちる。途中、ヘビコウモリが来るが、炎の剣で倒す。そのまゝ上を行った人は、ビシヨップ・メデューサなどに気を付けながら進んで下さい。

6面の大行馬は、炎剣で1発なのでとても簡単。ただし、バンドウの箱がないと倒せないよ。(写真⑩)



番外 これはサビース

この面は厚い面なので、行かなくても最終面をクリア出来るので行く必要はありません。ただし行けば、守護の壁等を取ることが出来る。これは荒んだ時にキープがなくても永久にキープしてくれるので点数かせぎには必要。



守護の壁等はラリンズの最後にいるタイタンを倒している。タイタンを、発でも打つてしまおうと守護の壁等ほらえなさい。



この面は出来るだけ自分だけでつてほしいので、あまり攻略法は書きません。ただアテナ人が出るよ。



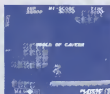
最後に、帝王タングテが出てくる。(写真⑪)これは炎の剣で倒すと写真⑫のメッセジが出てめでたーゲームオーバー。



この面は、各面の大村大集合だ。ここまでの面の大村を全て倒して来た人は簡単には入らない。一度試してみよう。

最終面だよ

この面は、各面の大村大集合だ。ここまでの面の大村を全て倒して来た人は簡単には入らない。一度試してみよう。



WORLD OF CAVERN



WORLD OF FOREST



WORLD OF SKY



WORLD OF SEA



WORLD OF LABYRINTH



THE LAST WORLD



WORLD OF HELL



WORLD OF ICE



なんだこれは /



取ると大変なことになる。



守護の壁だよ。



ティタンだ / 打ってはいけない。

おまけ これは余計なおしやりか

ラビンスで守護の壁等を取らないでクリアすると、次の面でも一度かき出てくる。何回かラビンスに行くことが出来るよ。

ラビンスで、古い時計を取りながら完結、その時8分が経ち、そして10分

分が経ち、そして10分

にしまつたら死んでしまつた。ワールド・オブ・ヘルで羽を取って上へ上と上がつて行った上、上に行きすぎて下に落ちてしまった(もちろんバグ) (COMING YAY)

キミも今日から ゲーム博士

ゲームスト 常識用語集

うーむ、早いもので、50音も後半に差しかかって来ましたが
皆さんは、このコーナーを大いに活用してくれたかなあ？
今回は、な行の後半から、は行の一部までの用語解説。

ノーマル台

普通設定の台のこと。
ゲーム筐体の中にある、ディップ
スイッチを操作することによって、
自機の数、エクステンデッドスコア
設定等を変えることができる為、上
級プレイヤーの多い店や、いわゆる
店員さんのいる所などでは、変な設
定の台が置いてあることがある。
しかし、各ゲームには、それぞれ
(出荷) 発売された時点において、
基準となるべき設定があり、このま
まの状態でPLAYを楽しむゲーム
をノーマル台と言う。

ハイスコア

ゲームで出した最高得点のこと。
ハイスコアは、全部で3種類あり、
1つは画面上に残るハイスコア、も
う1つは自分自身の持つハイスコア、

そして、この他に、日本中どこを探
しても、これ以上の得点はないだろ
うと言われる様な究極のハイスコア
があります。

さて、君はこれらの、どのハイス
コアを持っているんでしょうね。

はまる

ドロ沼と同類語で、脱出困難な状
態のパターンにはまってしまうとい
うのがそもそもの意味だったのだが、
最近では、見かけは良質そうに見え
たのに、いざプレイしてみると、ど
うしようもないゲーム内容やコンパネ
だった時などにも、多く用いられて
いる様である。

バグ (BUG)

本来は「虫」という意味なのだが、
我々の世界では、プログラムの中に
発生したミスのことをいう。

ハ イテク

高度なプレイテクニックのこと。
会話などでは、「すげえ、俺にはそんなハイテ
ク真似できねえよ〜」などと使う。
しかしながら、最近では、ゲーム全体が「ハイテ
ク」を使用しないと、クリア不可能なんて言うゲームが増えてきたねえ。



マニア

1人、もしくはグループでこつこつと研究や改
略をする人のこと。

自分では、マニアでないと言っているあなた自
身、そう、立派なマニアです。



バグとして最も有名なのは、俗に
言われる256匹増えというやつで、ある
単純な、普通はしない様な行動パ
ターンをとると、自動的に、残機が
256匹になってしまふものである。

この他にも、ありもしない所に建
物が出るとか、予想外の突拍子もな
い状態になることをいう。

但し、ここで注意しなければなら
ない点は、隠れキャラや隠れテクニ
ックと、バグは本質が違うというこ
と。

V Sシステム

ファミコンでおなじみの任天堂が
開発した画期的なシステムで、2
〜4人が向かい合って、それぞれ同
時ゲームが楽しめる、特殊筐体であ
る。

今や、この赤い色をしたVS筐体
は、ゲームセンター1軒に1台は見
られる程の普及率で、中身には主に

ファミコン物が取り入れられている。

フリープレイ

ディップスイッチを操作して、お
金を投入しなくても、好きなだけゲ
ームをプレイできる状態のこと。

入場料制で、店内のゲームがすべ
てフリープレイというシステムをと
り入れているゲームセンターもある。

秋と春に開催されている、恒例の
AMショーなどでも、出展ゲームは
すべてフリープレイである。

無限増え

エブリー (EVERY) 設定のゲームの
中には、ある一定の高得点へ達する
と、持機が突然めっちゃくちゃに増え
出し、気がつくとも50機、100機となる
ゲームがある。ゼビウスの996万点な
どは、かなり有名な例。

地底探検ゲーム

SPELUNKER II

23の鍵

23の鍵

スペランカーII

こわい、地底探検
行ってみよう!!

あのスペランカーがグレードアップして再登場。

ハネルン、パタパタ、キラーにブンブン…奇想天外

な敵共が次々と襲ってくるぞ。敵を蹴ちらし、新通

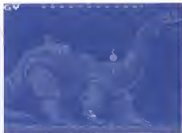
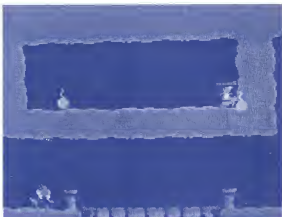
路を発見して、君は無事、地底の姫を救い出せるか。

最初のトラップだ。どうやって脱出するのか？



さて、今回IREM（アイレム）から発売された「スペランカーII」が発売されて1ヵ月たったので、もうPLAYしたかな。内容は、前作の「スペランカー」を知っている人ならすぐ理解できると思ふけど、全く知らない人のために、少し解説しよう。

プレイヤーの操作は、左右が左右移動、上下でつるの上下移動。右ボタンはジャンプ、左ボタンは攻撃、普通立ってボタンを押すとピストル（？）を撃ち、しゃがんで押すと地雷をセットするんだ。そして、エネルギー制となっていて、エネルギーがきれると1人失う。こうして鍵を拾って、チェックポイントにたどりつくというもの。



スペランカーとIIの違い

さて、前作と内容は同じと書いたけど、まったくいっしょじゃつまらないよね。そこで、前作との違いを書いていこう。

☆まず、一番大事なのがエネルギー。なにもしていないと当然減っていくが、つるから落ちたり壁にぶつかったりすると、その分のダメージが減らされるのだ。

さらに、前作は敵に触れると一発でアウトだったが、今は平気だといっても、これも敵の程度に応じてダメージが変わってくる。当然大きい敵にぶつかるると一発アウトだ……。

楽しみは新通路発見

迷路には、新通路を発見しなくてはいけない場所が、必ず出てくる。

そこでヒントをあげよう。たとえば、一面最初の爆弾を取りに行く。そうすると後ろの壁が閉じてしまう。そうしたら右はじに爆弾をセットしよう。(爆風に巻き込まれないように)すると、穴が開い

プレイヤーから一言

てつるが出現する。

といった具合に、ジャンプ・類
つき・射撃・ダイナマイトの組み
合わせて新通路ができるんだ。こ
の新通路は、君たち自身が発見し
よう。やっぱり、こういうのは自
分で発見したほうが喜びも大きい
からね。

☆4面までの新通路を書いたマツ
ブも参考になるよ。

スペランカーII「23の鍵」と名前を聞いた時、23面あるのかーと思ってしまったけど、実は6面までいて、後は一面からの繰り返しなので、ちよつと残念。やっぱり、こういうゲームは面数が多い方がいいと思うけど…。

(バンプぐほてみ)

キャラクター

SPELUNKER II 23の鍵

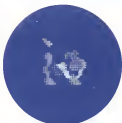
BY TIM MARTIN

INSERT COIN

©1986 IREM CORPORATION

●はキャラクター名とその性格。☆は攻略法。

●ハネルン…ノミのよう
にピョンピョンはね
る。大岩などから発生
する。体あたり攻撃。
☆攻撃ボタンを押し
ばなしにして遠くから
撃てば大丈夫。



●バタバタ…上下に飛
びながら左右移動する。
プレイヤーが近づくと
急降下してくる。
☆急降下させて下でや
っつけよう。



●タグチン…水底or側
面にへばりついている。
口から玉を出す。



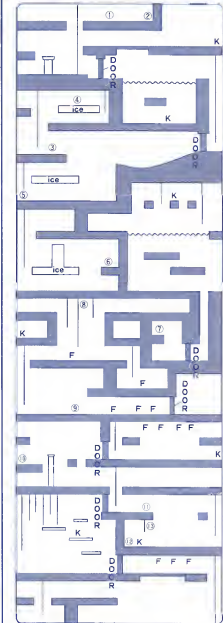
●キラ…水中を左右
移動。体あたり攻撃。
☆タグチン・キラと
もにやっつけられませ
ん。



●ケラ…縦2段or3段
で左右移動。玉を投げ
てくる。
☆ヒット&アウェイで
攻撃しよう。



マップ



F……Fire

K……Key

①～② この地点を何
かすると新しい壁・通
路・ロープなどが出現
する。

①通ると、いきなり通
路が閉じる。

②ここに爆弾を使うと
新通路が！

③ここを通るとロープ
が出る。

④爆破するとエネルギー
が…

⑤新通路が出る。

⑥新通路が出る。

⑦撃つと…

⑧新通路が出る。

⑨新通路が出る。

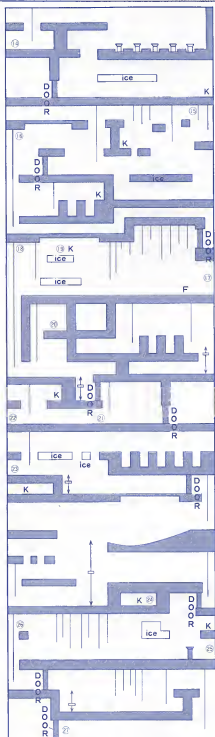
⑩ロープが出る。

⑪通ると、いきなり通
路が閉じる。

⑫ロープが出る。

⑬⑭で閉じた通路が閉
じる。





④通ると、いきなり通路が閉じる。

⑮ロープが出る。

④新しい足場が出来る。

⑫?

⑨新しい足場が出来る。

③爆破するとカギが!

⑧爆破すると新通路が出る。

④通ると、いきなり通路が出る。

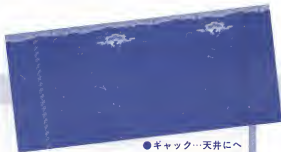
②ロープが出る。

②爆破すると新通路が出る。

④撃つと新通路が出る。

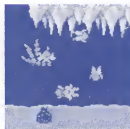
②撃つとロープが出る。
②爆弾が出る。

②ジャンプするとカギが出る。



●ギャック…天井にへばりついていて左右移動。玉を下に落とす。

☆無理に殺そうとせずに玉に気をつけよう。



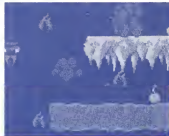
●ブンブン…地面にうまっている葉から編隊飛行する。体あたり攻撃。

☆無理にやっつけずにつるにつかまって逃げるか全滅させよう。

●バードン…左右移動。回撃する火の玉を投げる。
☆うまく爆弾をセットするか、5発ピストルをあてよう。これもヒット&アウェイ。

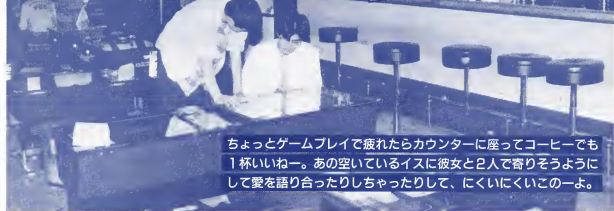


●ヒドラ…はねながら左右移動。口からブーメランをばく。
☆バードンとはとんどいっしょ。ブーメランには要注意。



●ゴースト…一定地点を通過すると出現。プレイヤーに近づく。火の玉をまわりにまわらせている。
☆火の玉の回転が遅い時に火の玉の間にピストルを撃ちこめ。

プレイランド NO.3 ツアー



ちょっとゲームプレイで疲れたらカウンターに座ってコーヒーでも1杯いいねー。あの空いているイスに彼女と2人で寄りそうようにして愛を語り合ったりしちゃったりして、にくいにくいこの一。

プレイランド

赤い風車

札幌

札幌名物は時計台じゃないよ
アカファーで決まり

札幌名物と言えはアッポロラーメンや時計台なんかがあるけどゲームマニアにとっちゃ、なんといってもゲームセンター、赤い風車が自慢のタネ。

常連客の間では、通称アカファーと呼ばれているこのお店は、今年で8周年目を迎え、札幌市内に数あるナムコ直営店の中で、最も古い。兄弟株なのだ。

場所は札幌随一の繁華街、すすきの。

その昔

赤い風車は回っていた

お店の正面左上には、高々と大きな赤い風車が掲げてあつて、よく目立つ。

一見ただけでは、ちょっとゲームセンターとは判断できないけれど、とにかくシンボルの風車を目にしたら、ためらわずに入つてゆこう。

風車の直径は5メートル、近くで見ると、もっともって大きく感じる。この風車がギギギギと音をたててゆっくりと回れば、すごいPOPだな、と思つて福祉店長におうかがしたら、かつては、この風車が回っていたそうだが、暴風などの直撃を受

さんと取材団のおみなで記念撮影をばわ。



けた時の危険を避けるためと、それに動かしただけで莫大な電気代がかかるということで、動かさないでさうだ。分かんね。ちょっと残念だけど。



閑話休題(へば)はなしはさておいて。

きのから市電に乗って20分近くかかる、つまり中心街ではありませぬ。石山通り駅で下車し、ここから歩いて2分30秒。

近くには、北海道教育大や北海学園などがあるが、学生は少ないお客層。比較的真ん中あたりにある、シャレード店なのだ。

札幌へ行ったら、時計台をポカんと眺めるだけでなく、アカファー、この赤い風車に寄りましょう。



●低い壁をキラキラさせて、数々にお店のエピソードを語ってくれる福祉店長さん。すんごくいい人です。

ゲームだけじゃない 料理にも満足

店内は、大きな逆L字型になっていて、その内側の一角が、食べたりソフドリンク類を飲むことのできる、カウンターとなっている。

「一見、喫茶店とゲームセンターが合体した様に見えるが、まさにその通りなのだ。」

初めて来た、見知らぬ街というところでもあつて、日頃タフなお客様にしている(？)同行の遊ばせさん、疲れたという表情が表に現われてしまっている。ほんとにくたぶれたのである。

店の中へ入ると、まずカウンターに吸い寄せられてしまったのである。ヨシヨシと腰をおろす。

座ると自然に目が行くのがメニュー。あるある。うどん、ハンバーグ、カレーなど、おなじみの料理が用意されていたが、何となくこれも、これだ。

我々は直ちにスペシャルメニューという文字に目を付けた。これはうどんなにハンバーグのついた定食セットで、なおかつコヒビのサービス付き。お値段はたったの500円だ。

ポリウムームたつぷりで、厳密者もこの量には驚きの声をあげていたりした。もちろん、いつも残さずに食べたげだ。味はまあまず。というより、おいしかったです。

このあたりは、繁華街すきすきに働く人たちのベッドタウンというところであつて、以前、24時間営業だった頃は、夜中の12時過ぎになると、夜の仕事を終えた人たちが

ここに立ち寄つて、軽く食事をしたり、ゲームで気分をほぐし、仕事の疲れをいやして家へ帰る、という憩いの場所だったんだ。

現在は終業が12時だから、深夜の仕事をしている人のために、ちよつと残念な気がする。

愛されている 安心して遊べる店

店長の榎士さんは、赤い風車を手に入れたのは、5年もの間守り続けてきたベテラン店長で、お店の管理体制に対しても、細心の注意を払っている。

以前は、中高生の中には先輩後輩などの関係で、カンパやつ上げなどが一時続出した時期があったりしたが、今はそんなことは全くなりませんね。万、すぐその場でつまみ出しますよ。」

と、きっぱり言い切る店長。年に一度はリフレッシュ計画とあって、簡単な店内のレイアウトチェンジをしてイメージの活性化を計り、くつろぐ場所としては不自由な所はないように心掛けています。

お店と店長さんの仕事は大変。ベテランの余念のせいとか、子供のお客が大半を占めていたが、現在は近くに大学があるということもあって、大人のお客さんが多くなっている。特に、平日は圧倒



〇出たあーこれが赤い風車店のメインメニュー。ハンバーグ、目玉焼、カレー、ライス、コヒビと500円でお楽しみください。

的に多いそう。

普通のゲームコーナーの場合、1日のうち、午前中はあつたに客がこないが、赤い風車店は平日も休日も店内にひとりも客がいらないというところはまずない。

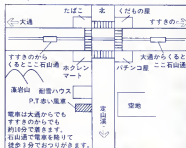
それに、赤い風車の魅力の鍵が隠されているかも知れない。

さまままな年齢層、職業の人がこの店の常連客として交えてるんだ。

まずは試して、札幌の皆さんはもう、遠くから札幌を訪れる機会のある人もアパシーをたずねてみて欲しい。もちろん、その時は疲れたをすかしに行くことで、素晴らしい時間が過ごせること、確か。

では、次号でお会いしましょう。

赤い風車
札幌市中央区南23条西11丁目2番3号
☎(011) 563-1702



〇ここでたのめるゲームは、スズキのゲーム機。あーお値段は安い。



〇「あーつ」と取材班メンバーの中から声が上がった赤い風車店外。大通りぞいにあるのでゲームセンターと言うよりドライブインばい。



〇札幌での遊業内を移りてくれた、川口君とえびね君。本当に苗字が似てた。



〇取材班をいやす海、名物ラーメン横丁「かき」のゲームスト取材人



〇はいゲームは一休み。カウンターだけでなくTVゲーム機の上でも食事ができるんですね。



カウンターの奥のきき込みで見ると、そこは大家食堂の調理場みたいになってました。



いいって感じで つくりました



それ、ほんと？ アドリブ99%



我がGAMESST編集部の風見螢が、あのタイムギヤルの声優さん、山本百合子さんにインタビューをしてきました。では、その様子をご覧ください。

タイムギヤル●インタビュー

山本百合子さん

風見 螢

皆さんの作った同人誌「いまさらTIME GATE」をこぼれになる山本百合子さん、おもしろいなや。

風見 今日はお忙しいと思う、お時間をさいていただいてすみません。

山本 いえ、こちらこそわざわざ取材に来ていただいて。

風見 早速ですけど、タイムギヤルを演じることになったいきさつを聞かせてほしいんですけど。

山本 えーっと、あれは去年の初夏だったから、あまり良く覚えてないんですけど、誰かの代わりという感じでタイムギヤルの仕事が入ったんです。

風見 その時はもう絵は全部できていたんですか？

山本 ええ、前にやった人のセリフのあったビデオを渡されました。

風見 レイカというキャラクターのイメージを作る一苦労はありましたけど？

山本 そのころ、テレビアニメのゲストキャラさんがよくやっていたので、そんな経験を生かして、わりあいすんなりとイメージはできました。

風見 セリフは9割までがアドリブで聞きましたか？

山本 ええ、そうですね。白本らしい白本もなくて、ほとんど

が自分で書きました。

風見 レコーディングはどんな様子でしたか？

山本 とにかく絵のテンポの速さに圧倒されました。白本がわりにも手を止めて、それを見ながらやるんですけど、テンポが速すぎ

て見る余裕もなかったり。(笑)

風見 テンポが速くて、セリフがつまんなんことありましたか？(笑)

山本 ええ、なにせ白本がないもんで、言うことに困って、そんな時は止めてもらって、うーんっ



何をしゃべっても レイ力の役を



山本百合子

て頭かえって一所懸命考え込んでますよ。(笑)

風見 他に苦労したことは?

山本 そんな感じで、けっこう長いことやってたんで、おノドを痛めちやうって、苦しかったす。

風見 失敗談なんかありますか?

山本 うーん、台本がないもんだから、逆になにをしゃべってもいいっていう感じで、失敗が成功になっちゃうっていう怪なものについて、失敗談っていうのはないですね。(笑)

まだ見てないんです! エポックメーカー 「タイムギヤル」

風見 発売されたタイムギヤルはご覧になりましたか?

山本 それが、まだ見てないんですけど、一度見てみたいと思ってるんですけど。仕事の帰りに、ゲームセンターなんかに行くことなんかありませんし。

たまたま友達とゲームセンターに行ったりするんですけど、そこで見たことはないですね。でも、あれ難しいんですけど。

風見 うーん、やっぱり慣れてくださいね。

山本 タイムギヤルってそんなに面白いんですか?

風見 ええ、特に絵の面白さはアニメーションならではのものです。

山本 よくサイン会なんかやるんですけど、時たま「タイムギヤル・レイカって書いてほしい」とか言う子がいて、その子に「タイムギヤルってそんなに面白い?」って聞くと、「大好きで、離れられない」とか、中には「離れられないからゲームセンターの店員になった」とかね。(笑)

風見 ゲーリーはハイスコアを出すとか名入れがありますよね。

山本 ええ、ええ、ありますね。風見 タイムギヤルのおかげでゲーリーの内の何分の一か、そのハイスコアゲームをプレイしてしまっただけというぐらい、ゲーリーの中で反響がうらやまから。(笑)

山本 「へー、そうなんです。私もやってみる時はそんなにヒット



するとは思わなかったんですけどねえ、他に面白いゲームはないですか?

風見 レーザーディスクのゲームですか?

山本 ええ。

まだ覚えてますよセリフ 「おかーヤーン」とか 「ひでぶつ」とか



風見 今、タイムギヤルを振り返って見て、どんなことを思い出せますか?

山本 いろんなセリフをしゃべった覚えがありますね。「おーヤーン」とか「おかーヤーン」とか。(笑) ああ、この「おーヤーン」の仕事と一緒にやってたんで、悪人のやられる時の声あるという「ひでぶつ」とか「あべし」とか、あれを使っちゃった覚えもありますね。「ひでぶつ」とか言ってます。

あとは、ひたすらおノドが痛かったの覚えます。本当に大変でした。ああいった三枚目の役って初めてだったんですよ、私。でも、う

風見 うーん、あるにはありますけど、ほとんどが男が女のを助けに行くって感じで。

山本 やっぱ女の子が主人公っていうのは初めてなんだ風見 ですね。

山本 ふーん、そうなんだ、山本 実はタイムギヤルも元

は男だったんですけど。(笑) 山本 ええ、うーん、そうなんだ、知らなかった。(笑)



色紙プレゼント

★今回のイベントの記念として、山本百合子のサイン色紙を白紙に印刷してプレゼントします。
○応募方法: ゲームセンター、映画館、映画・アニメ関係
※風見にサイン色紙を希望と明示すること
締切期: 10月末日まで

Melove VGMレコードの全中

身近になったVGM

最近、VGMのレコードが続々と発売された。既存の媒体でVGMが楽しめるなんて、なかなか素晴らしいことだ。つまり、これはとりも直さず、我々の身近なところに、VGMが近づいてきてくれたわけである。

確かに、ファミコン等により、コンピュータゲームというのは、社会的に広く知れ渡ったわけだから、当然VGMというものに対しての知名度も向上するわけだ。事実、アルファレコードでは、そのような状況をふまえて、VGMレコード専用の「GMOREベル」を設立し、社会的にこのようなサウンドが扱われるに努めている。これは別に、アルファレコードに限ったことではなく、他にも具体的な動きがある。例えば、ビクターから発売されるVGMレコード等も、同じような役割を担っているわけだ。

君はどのタイプ？ 原音派とアレンジ派

VGMのレコードは、大きく2つのタイプに分けることができる。片方は原音派、もう一方はアレンジ派である。

これらは、人によって好みがマチマチで両方好きな人もいたりする。VGMレコードの価値を「ゲームセンターでしか聴けないVGMをフルタイムに聞ける」と思っている人は原音派が多い。対して、あくまでもVGMは独立した音楽と思いい「ゲーム中に聞けるものをワザワザそのまま聞くんではない」という人はアレンジ派になる。まあどちらがよいとも言えないけど、この差は意外大きい。

初期のVGMレコードは原音派であった。当時は物珍らしきもあり、それはそれで十分満足させてくれた。しかし、なんでもかんでも音を入れていくだけでは単調であるという考えが出てきた訳だ。当然である。レコードに入っている音は、ゲームセンターに行けば、同じものを聞くことが可能なのだからね。そこでレコードならではの、アレンジバージョンの登場とあいなる。

最近のVGMレコードでは、アレンジものがつきのだが、私めはひとつこで音情を書きたい。確かに、音楽的な盛り上りを強調するというのはわかるが、ほとんどその構成が類似してしまっているのである。また、そのゲームの展開上の盛り上がりとなわねる点もあげておきたい。「おやあ」と聞いて意外性に豊んでいるものの方が楽しいものね。だからこそ、アレンジしものだ。

というわけで、現在VGMレコードは、

原音とアレンジのミックスなんだけど、これはこれでいいと思う。それだけ、多くの人のニーズに対応しているわけだからね。

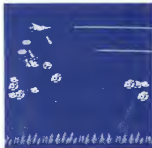
VGMレコードはVGMの翼だ

さて、今迄書いてきたように、VGMはレコードという媒体を通して、大きく広がるチャンスを得たわけだ。

レコードになることがうしてスコイカとどう、放送媒体を通してようになることだ。実際、コナミVIOのグラフィクスを基FM周でON・A・R・Lしたらしく、この先ももっとレコードがたりするし、「VGMリクエストアワー」なんていうのができるかもしれない。しかし、その為には、質の高いVGMが、今よりも増えなくてはならないという、基本の問題もある。

一度書いたことがあるが、VGMの理想は、優れた映画音楽のような、本来の目的としてのゲームとの一致性、そしてゲームから離れても残る高い音楽性であると思う。レコードによって、映像からの独立を可能にしたVGM。翼を持ったそれが、飛びたつのはいつか、来しあつた。

VGMは、本当に始めの頃は、音で、しかも確言に近いものであったが、それがP・S・G・FM音源を経て、今やPCMによる現実の音の再生能力をも手に入れてしまっ



FM音源で64のFMで再現らやっだぬーのグラフィクス

た。(ダンゴ松本をよれば、そのスコアを理解できるだろう)

軽やかなメロディ、現実離れしな音楽テクニクも自由自在、VGMはAV時代の申し子なのだ。そして、その可能性は大きく、常に進化していく、それがVGMだからゆえに。(うーむ、キマアたかな?)

もはやVGMはVGMの翼を振る

それではNORRYのVGMレコード鑑賞メモとまいりましょう。かなり個人的な意見が飛びますが、そこはそこ、気に入らなかつたら読み飛ばして結構です。芸術から観るものは、人によって異なりますからな。

お待せしました!

V G M テーブル

当 選 者 発 表

確かに、スーパーデッドヒートや影の伝説はFM音源が使われている。(1部の影伝を除く)しかし、タイトー初のFM音源使用ゲームは、ぬわんと、「サイクルマー坊」なのだ。ちょっとゲームがマイナーだし、FM音源とはとても思えないサウンドだから、判らないのも無理はないだろう。

問題中、「タイトー社開発に限らない」と言った点に目をつけた人が何人かいたけど狙いはよかったが、的はずれだった。マー坊は、完全タイトーオリジナルじゃないからね。

では、完全タイトーオリジナルで初のFM音源ゲームは、というところ、"宇宙戦艦ヤマト"なんだ。あのゲームの戦艦シリーズは、BGMは、ゲーム基板から流しているんだ。意外だったか? ワイバーンF-01を答えてくる人も結構いたけれど、あれはKORGという会社の、パイプオルガンICを使っているんだ。重厚な音が出るのでひかっかっかだったみたいだね。結局、今回の当選者は抽選になりました。

当 選 者 発 表

東京都	加瀬敬幸	群馬県	工藤昭彦
滋賀県	田中健一	岐阜県	中元健二
岡山県	青野卓也	岩手県	泉川豊
兵庫県	五十嵐丈起	岩手県	佐藤顕治
北海道	中川武史	千葉県	麻生康則
			はづれた人ごめんね

日物オリジナル

● テラウェア・オリジナル
サウンド・アウェア

業務用でもない、FC版でもないが、VGMテープなのだ。日物オリジナルアレンジと、オーケストラバージョンの2種が収録されている。日物に直接通信販売を申し込みれば手に入るよ。詳しくは日物へ…。

版

א. חזקיהו

出すようになっての第一弾。本文中でも書いているが、アレナジものには好き嫌いが分かれます。各曲のアレンジがワンパターン化している、深くVGMを聞き込んでいる人々には文句の目通射が来そうだが、私めははのVGMの前衛芸術だと思っているので、これはこれで良いのではないだろうか。

アルファレコード版

●ビデオゲーム/ミュージック

ゼビウスを中心とした、ナムコVGMのレコードで、この手のレコードの原点とも書えるでしょう。全体的には、プレイを再現した形式が多用されており、そのためか、逆にボスコニアの圧縮アレンジや、ギャラガの透ける様なアレンジが目立ちます。発売当時は、かなりの話題を呼びました。

●スーパーゼビウス

ゼビウス狂の細野晴臣氏が、自分の持つゼビウスを音にして世界を作ってしまったようなものです。デイスコティックな、ゼビウスの裏ワールドが展開します。B面のギャブラス等と共に、好き嫌いが出そうですね。



いい曲は、ギヤラクテ
イツク・ウオーリヤー
ズと、RF2つてとこ
ろかな。(単に私が好き
なだけですが……)あと
A面のグリーンベレー
には、ゲーメスト編集

●リターン・オブ・ヒテアーン・ミュージック
A面はムコ利・1971年のVGM。B面はナムコサウンドコンボイ。ザリーのオリジナルサウンドの、一粒で二度おいしい型のレコード。
A面には、ドルアーガの塔が収録されており、ダブルサウンド・メトロロストと共にファンを喜ばせた。秘めたる、このメトロロストの編集は、大変好きである。B面の「MERRY GOES AROUND」が、後でホビージャパンのBGMに採りわたって活用されたね。

●カポコンケリーミュージック
これは非常に評価するののが難いレコードである。特にガンス・モータース調の挽歌のファンの人には聴かされるかもしれないが、エグゼクティブズの1千万本の曲し、こつとやびげんのような、稀少曲の多いものが入っているのでおあいこというところも一つ中から選ぶとしたら、あつた、セクションZですよ。

長が大好きな、ブウウ、ブウウのサイ
レンもパツチリ入ってらんだ。



驚

異

現

象

ない人は2号を見てね、実はこのラウンをクリアする方法があったのだ。それは、オオバをウインクローンの目を左斜め下に位置させて、ひたすらショットとボムを撃つのだ。これは、ドット単位の微妙な調整が必要で、1ドットのずれがあっても、ハリケンにぶつかってしまう。しかし成功すれば、ショットをひたすら撃つていけば、何十発に1発がウイ

成績が落ちたからと悩んでない。
驚異現象のネタがないと悩み
ノイローゼになった男がいる。
下には下があるのだ。(安心しなさい)

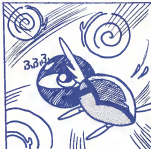
ファンタジーゾーン(セガ)の6面ウインクローンはまり技(短)

41



ツインビー(コナミ)で、オニサンヘッド將軍が、クロードパイオスター(1,4面のボス)が出て来る直前にバリアを装置、エグレス(たまご)が画面に15個以上出て来たら、星を使って消す(しかしこまで条件そろえるのは並しやない)とすると將軍がしばらく出て来ない。やがて出て来た將軍にはコアはなく、ミサイルを1発当てるだけで、死ぬが無敵のいずれかの状態になる。(八尾市 岸本智弘)

42



ワールドカップ(タコメ)の6面が7面で、敵がボールをもつてドリブルをしていると、突然ボールをいいて、そのまま一直線に走つていってしまうことがある。そうすると、画面はドリブルをしている選手を映しているため、ボ

45



スラップファイト(タイトー)で1機目をスタートしてから何回動かないで死ぬと、2機目がスタートした時から、ホーミングミサイルとウイング3つが装着されている。(仙台市 市川尚)

44

ファンタジーゾーン(セガ)の8面で、左側から画面外にボムを発射すると、度対側からボムが出て来て要素をやつられる。(三野市 黒川一也)

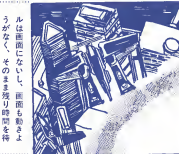
43



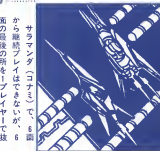
スクランブルフォーメーション(タイトー)で、タイトル画面が「OK! O.」となつているものがあるが、これはデッドコピーではなく、海外輸出用の名前のため、箱内の某所に見られる。

46

スラップファイト(タイトー)で、タイトル画面が「OK! O.」となつているものがあるが、これはデッドコピーではなく、海外輸出用の名前のため、箱内の某所に見られる。



同と...驚異のネタがない!!誰かはやと驚異を送つてくれ!!そうすれば、お題のうちの1つの驚異の要素者となるのだ。



サラマング(コナミ)で、6面から最終ボスはでないが、6面の最後の所を1プレイヤーで抜けたら、背景が薄くなる時に2プレイヤーボクンをす(当座コインは入れておく)。DESTER ROY TIME A.L.と声が出て、2プレイヤーの方も基地から脱出する。

49

ドンキーコング Jr. (任天堂)の3面(電気スパークの部屋で左側のワルの右側につかまて、最上段から体を右側に倒してに降りると、床に体がくっ込んで床の中を歩けるようになる。

48

最終ラウンドをクリアすると、残機が最初からプレイヤーの設定のものがある。

君はもう3周目をクリアしたか

サラマunda

2周目 3周目 衛星攻略

©コナミ

2-1 さあ、いっか! もう一度挑戦だ

1周目ではあまり難しさを感じさせなかった面であるが、2周目は細胞の脱起のしかた違いがあり、初めていった人はほとんどここで終わっていたことだろう。マップを見えてしまうのがベストだ。そこで1周目との違いを紹介しよう。

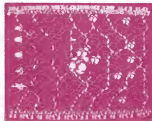
トラップに気を付けろ

スタートして装備をそろえて細胞の中へ突入し始めると、すぐ細胞が道をふさぐこととする。前へいってなければ、もちろん細胞の壁にぶちあたらず。おまけに、その壁の後ろに沿うようにデスハンドがのびてくるので、マルチプルは上へのはしっておくこと。

少し先へいくと、Yの手にスルスルと伸びる細胞があった。そこでマルチプルがとれるようになっていて、早くとって逃げるようにYの字の細胞にやられるので注意しよう。このように、前方へいってなければいけないが、早くぬけたりしなければいけない場所が何カ所があるので、マップをよく見て研究しよう。

行へ手を阻む肉タンコ

さて、初心者にとって難関といえるのは、やはり肉タンコがある



だめだめ! 1周目のつもりでやってたら奥にすりつぶされちゃうよ!!

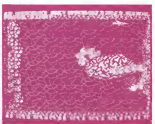
網状細胞地帯だろう。

2周目は網状細胞は再生するので、再生壁と同様に向かう方へ行かなくてはならない。又、自分の位置によっても、とっても危険なのでは、どこら辺にいたらずに平気なのかは自分で研究してみよう。ちなみに、位置に不安な時はミサイルを撃たなければ、まず死ぬことはないと思うよ。

ゴレムなんぞ!

最後のゴレムですが、前号(8月号)ではスピード2個とてなれば死ぬといってたが、かなり速なバスターがわかつたのでスピードは1個で平気。
①まずは、いっつもうりにいて、手が出るのを待つ。
②日本ともてたら壁ぎに上へあがつていく。
③手の先がゴレムのまん中ぐらいいきたら、ゴレムの右上までいく。

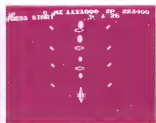
④すると、ゴレムは最初前へいってしまふので、余裕でまわりこむことができるよん。



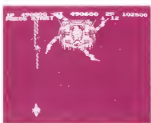
敵布居をずるゴレムちゃん、ぼくはこっちにいるんだよ。

2-2 ケムドミラは まん中でやつつけろ

2周目でも特に変わったことといえば、肉タンコの出現する範囲が長くなったこと、サングレミューの数が増えたこと、テトランの



あま! これがフィッシュボーンフォーメーションだよ!!



まあ、ここはで弾をひきつけるんだーといつても弾がきてないぞ、ボリッ。

2-3 油断するな プロミネンス

2周目は、プロミネンスの吹き上がる場所が1周目と同じだけれど、吹き上がる回数が増えるんだよね。1周目のつもりでプロミネンスに囲まれたりなんかしたら、死



ぎゃー、わすれてた。もう少しでお終いになる飛けになっちゃうことだった。

2-4 品のかせとき!!

この面も、特に1周目と変わらない。しつかりと品をさがさう。最後のマルチプルがせきも知らない人のために教えたことしよう。最後の要塞までたどり着いたら、まん中の下以外のハッチを全部壊してしまふ。特にまん中の上のハッチは早く壊しておかないと、言いボールがでてしまうよ。ハッチを壊すタイミングは、ハッチがしまり始めたときミサイルをうてばOKノ。あとは、レーザ1だけうってコアをつたて壊して、まん中の下のハッチが壊れるのをうって、マルチプルをためていけばよい。約1万点もはいそれから、最後の要塞のところへふたは開いていないハッチ



これが安全地帯の両です。右がS・U型、左がある名人の型です。

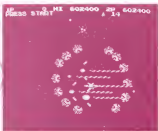


かんじんのハッチを壊しちゃかせげにやらん
でしようが。本文をよく読んでね。

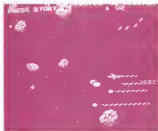
が3カ所あるが、ここが聞いている時は決して壊さないコアが聞いているうちから、悪いボールがでてしまうぞ。1日1回必ず、この現象があるから、いやなものだ。ちなみに、そのハッチは一度壊されると、その日は二度と聞かなくなるから、誰かが壊してくるまで待つのもいいかな？ いろいろ安全地帯を紹介しておくからね。

1周目より弾数とモアイの数が増えただけだから、ここまでの実力があれば問題はないはずだよ。ただし、壁についている砲台に弾を撃たれる確率が高いので注意することだ。

2-6 2周目クリアも目前



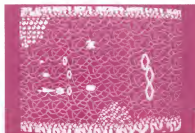
多めに弾を落とすことですね。



ここらへんで待つのがいいらしいぞ。

またもやジャマな砲石が出てくる。しかも2周目からは、フアラックスが出てきた後から出てくるので気を付けよう。又、1回目と違って、弾をボロボロ出してくるので、フォーメーションをくんでもあまり意味がないからね。ザブIIのところまでいけば、あとは1周目と同じ攻撃法でだいじょうぶだよ。

2-5 さあ、いよいよ 難しくなってきたぞ

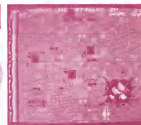


地形は1周目と同じだけど、うー、ぞくぞく。

肉タンゴ地帯はマルチブルもいっしょに前の方へ引っぱってしまえば、リッパレザが広がらないので、肉タンゴのわきを通るとして、その肉タンゴを壊してしまえば、弾を撃ち返されるということになってくるでしょう。

これらが上級プレイヤーと中級プレイヤーの分かれ道だ。3周目からは5匹に1匹ぐらいの割合で、やつけると弾を撃ち返してくるので注意すること。細胞のパターンは1周目と同じだが、弾の量がすまじく多いぞ。でもフォースフィールドがなければ、かなり弾数が減るのでわざと取らないのもいいし、キバの所で消してしまうのもいい。又細胞をうまく利用して敵の弾をふせいでしよう。

3-1 これからが本番 気を抜くな!



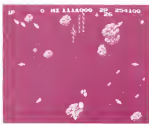
こんなやつはこしも一歩いなくはない? 死ぬ、死ぬ一つ!!



そーれ、いとも一たれー。でも撃ち返し弾は気を付けて。

3周目からは、プロミネンスの吹き上がる速さがとても速いので、またまた大変!! (抜けるれるけどタイミングが...) マップがわかってれば問題がないだけけど、撃ち返し弾がなかなかない。そこで、先手必勝とはかり、斜め前にマルチブルをおいてミサイルを撃ちつぽなしにして、自機をまん中へんの下にお

3-3 先手必勝の 気遣で撃ちまくれ

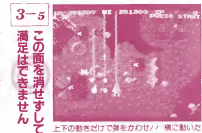


ミサイルたくさん撃ちこみや、すりぬけるキヤもあつてです。ほらガンセキも。

3-2 レーサーに用心! 撃ち返し弾のおかげで、結構むずかしい面になってしまった。レーザユニットは、むしろ直面の反対側の方からマルチブルやミサイルで撃つというから取りに行つた方が取りやすい。フアイアーガイストも、破壊する前から弾を撃つてくるので注意すること。最後のケビットも気を付けてめくれ。

そう、まさにこの面をクリアしなければ、サマングに十分に楽しんだとはいえない。現在3-5までくる人は多いけど、クリアできる人はそれに比べてずっと少なくなる。

3-5 この面を消せずして 満足はできません



上下の動きだけで弾をかわせ! 横に動いたら砲臺のえじきだ。

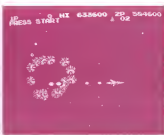
3-4 流星の弾は禁油断 撃ち返し弾に気を付けていれば2周目とあまり変わらないといいたいところだが、流星群で撃ち返される弾は油断でさんぞ。最後のかせぎも赤い敵以外のハッチを先に壊してしまえ問題なし。

よう。そうすれば、フアイアーボイルやフエニックスの噴出口をミサイルで壊してくれれば、目の前で敵を殺して弾を撃たれるというパターンはなくなる。又、池に1周目より1周目は、この噴出口をキリキリまで壊さなくてもおけば、敵をその分多く出してくれるわけだから、点がせげられるのだよ。

これで勝つたと思うな
これでクリアできたと思ったら
甘いぞ。こんどはベルム高
速隊のおでまし。撃ち返し弾の
せいで、今までのようにはいか



最初はここいぼほい。弾は上下機動にかわる。



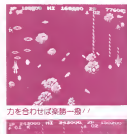
ほうへらこのとおり。引田天功もびっくり!!

ザブリが出現するやいなや左右
どちらでもいから自機を移動さ
せてみよう。するとあら不思議、
ザブリの囲みからみごとにくめら
れてしまうのだ。残りの5回も左
右に動いてかわそう。
この方法は、S・Jと少年ジ
ヤンキーが発見したものだ。後は
これに某ゲームセンターでハイス
コアをねがい、ライバルの前では
あててこの技を使わなかったのだ
が、結局はバレてしまった。今では
かなり引き継がれてしまったの
だが、まだあきまてでなかつた
りして。:

3-6 ここまで来れば…… ご苦労さま

いのじや。始めのうちは後ろで撃
つておいて、ある程度ベルム
の幅がせまらなってきたら、前へ
少しずつ進んでいこう。
まだまだあるぞ、うらはは脱機え
あとにはデスをやつつたのだ、
と思つていても、いきなりデスは
切れ道をふいてしまふ。そこで
最初は前の方にいて、弾をよまく
誘導すればOKだ!!

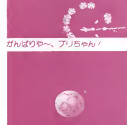
やってみよう
2人プレイ
1人用もいけれど、やっぱり
2人プレイもやつてみる価値はあ
るぞ。でも、2人プレイでは、
なかなか難しんだ。無敵の攻
撃力が増すし、互いにぶつかり合
うので急いし、というわけで、
2人用プレイのアドバースをもち
つとしてみようかな。
最初の装備は……
①最初の装備は……
イヤ、下の段なら赤プレイヤー
というように、決まったパワーア



力を含めば象脚一般!!



列をくずさずにくんですよ。



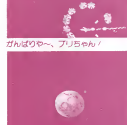
がんばりや、プリちゃん!

おくれるぞ、プリちゃん!

②2面では赤がレーザーを最初
にうつておいて、青は終わりのころ
出るレーザーユニットを取るまで
は、リッパルレーザーで進んで行
こう。
③2面では赤がレーザーを最初
にうつておいて、青は終わりのころ
出るレーザーユニットを取るまで
は、リッパルレーザーで進んで行
こう。
④4面は1人用でやつておくと
安全な道を通ればいだけだ。た
だし、やつがいなのは前れる岩石



列をくずさずにくんですよ。

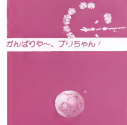


がんばりや、プリちゃん!

おくれるぞ、プリちゃん!



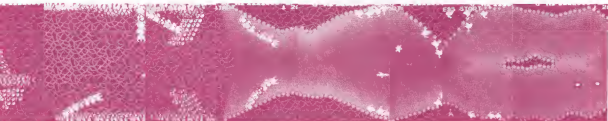
赤が誘導しついで青がどとめをさす! 1つづつ
のが楽なパターンだね。



がんばりや、プリちゃん!

おくれるぞ、プリちゃん!

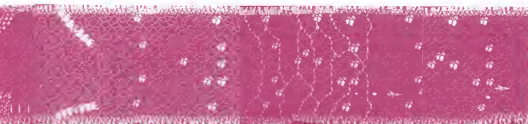
これがサラマンダマップだ



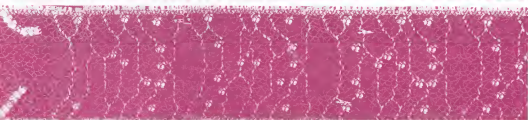
①



②



①



②

あと少し!!

見比べてやってくれ
これが1面だ!!

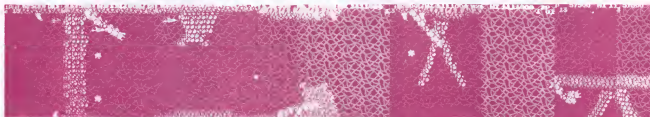
一週目 二週目
比較研究

これを見て研究してくれい!!

〈1周目〉



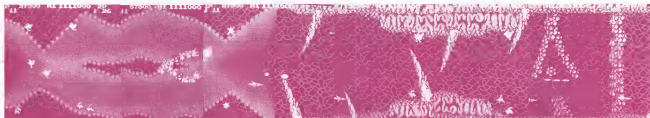
〈2周目〉



⑩



⑪



⑫



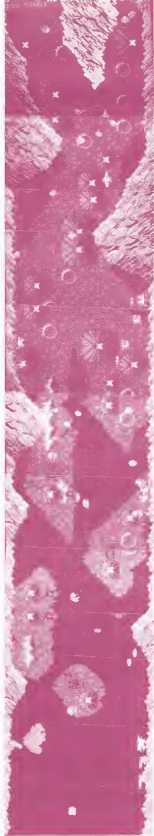
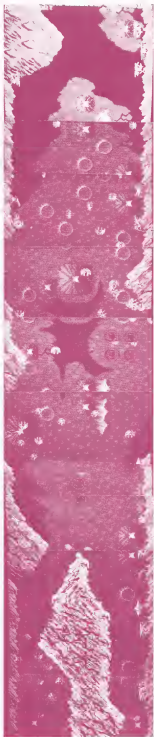
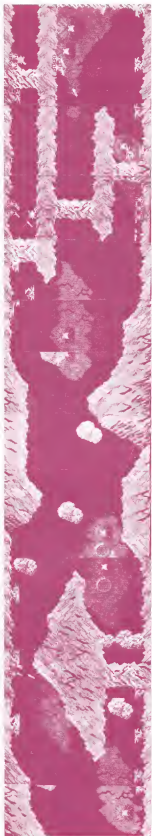
⑬

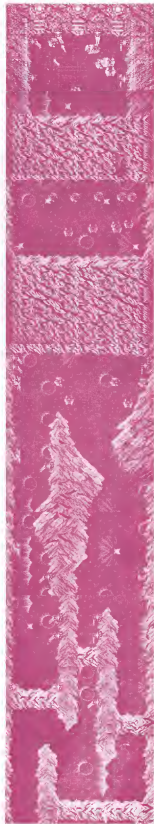


これがサラマングダマップだ

4面

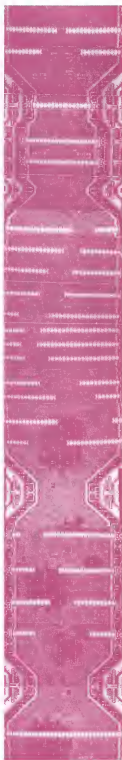
START





◆またまた見くらべてみよう、これが脱出の経路だ!!

画面下の方で行く場合 ◁



せ、せまい! もうむずかしいっただらありやしない!

画面上の方で行く場合 ▷



わー、ひろーい。

こっちの方が有利でしょ

「ここは一直線でいけるもんね
楽じゃ楽じゃ!!」

懸賞付

苦勞スワードパズル

今回のクロスワードには商品がつくぞ!

全問正解の中から5名に何かを差し上げます。

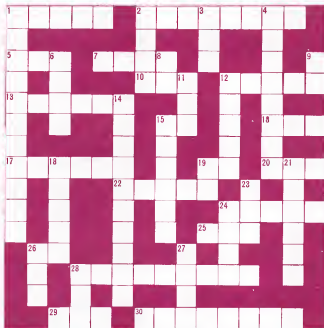
「何でもいからくれ」という人は

すべてのカギに対する答を明記の上、

ハガキが封書で編集部「赤坂よ、お前の力は

そんなものか?」係まで送って下さい。

11月10日必着!!



タテのカギ

①「スペースハリアー」の、あのダグ・ルン

ルン動くシートベルト装置の名称。

②デナちゃんはこの「○○○○」の税

を払ってカリフォルニアで買ったスー

パー1段ジャンプが得意です。

③セガマークIII版「ファンタジーゾーン

」の「ドリムカ」の親玉は、「ウルトラ

スーパードリムカ」の親玉は「ウルトラ

ストロング」。

④「2周目の魔王が倒せぬよ!」つ

つて人が多いワゴンゲーム名。

⑤タモの「スターフォース」で、舞台

となった「スターフォース」は、

「はつずれ」のことです。

⑥「ハレーボール」で、アタックする前

に一度ボールを上に高くあげること

「だと思え」を何と言いますか?

⑦テレビ画面の大きさの単位。この数が

大きいほど画面がデカイ。

⑧ピンボールでたまけにもえるボール

のことを「○○○○」ボールと呼

びます。

⑨タイトーの4人同時プレイレースゲー

ムの最新作。

⑩「ASO」にてでてる7面のボスの名

前。

⑪「ゼビウス」で「ソルバル」が準備

- ①ゲームを本発売する前に、試験的に市
場に出てインカムを測る作業。
- ②A.M.ショー等で「インカム」について、イロ
イロ説明してくれるお兄さんのこと。
- ③ハバロ・オリビック14のアーチエリ
ーで走る60秒を取るに出来るボール
スーパークラター。
- ④アニメゾーンでメカ・アニマルと組
いを繰り返すセガの戦艦ゲーム。
- ⑤ハバロとマックスのスペースカラカサ
ゲーム。「○○○○」ナムコ製。
- ⑥アラフ電子のシューティングゲー
ム。ソリッドバイオニックは強かつた。
- ⑦「本シス」の本発売前のネーミングは
「本シス」で書かれたです。
- ⑧「スターラスター」のランクで、は
いりおふいしうあひいって
のがありますが、この「ア」とは昆
虫の「○○」のことです。
- ⑨アルカイトの台機の名称。
- ⑩「ドリムカ」の親玉の名前は?
- ⑪「ハレーボール」で、アタックする前
に一度ボールを上に高くあげること
「だと思え」を何と言いますか?
- ⑫「はつずれ」のことです。
- ⑬「スターフォース」で、アタックする前
に一度ボールを上に高くあげること
「だと思え」を何と言いますか?
- ⑭テレビ画面の大きさの単位。この数が
大きいほど画面がデカイ。
- ⑮ピンボールでたまけにもえるボール
のことを「○○○○」ボールと呼
びます。
- ⑯タイトーの4人同時プレイレースゲー
ムの最新作。
- ⑰「ASO」にてでてる7面のボスの名
前。
- ⑱「ゼビウス」で「ソルバル」が準備
している対地上用兵器。
- ⑲「S.N.K.」が出しているゼビウスタイプの
スラローム戦艦船。
- ⑳「ABE CORP」の出した、思考型
キャラクターアクションゲーム「○○
○○○○○○○○」の伝説。
- ㉑「○○○○○○○○」の伝説。
- ㉒おなじみで動物を果に持ち帰る。アタリ
のゲーム「ヒーターバックス」。
- ㉓ゼビウスキャラ。「タルケン」の親玉コ
ードネームは? (種が「モトス」に同
じ名前のゼビウスキャラの主人公名は?)
- ㉔「ゼビウスの伝説」の主人公名は?
- ㉕「新入社員とおる君」の発売前のネー
ミングを御存じですか?
- ㉖「エニクス・オールドミラ」。「ザンガス」等
のLVDゲームを出したメーカー名。

ヨコのカギ



- ①ゲームを本発売する前に、試験的に市
場に出てインカムを測る作業。
- ②A.M.ショー等で「インカム」について、イロ
イロ説明してくれるお兄さんのこと。
- ③ハバロ・オリビック14のアーチエリ
ーで走る60秒を取るに出来るボール
スーパークラター。
- ④アニメゾーンでメカ・アニマルと組
いを繰り返すセガの戦艦ゲーム。
- ⑤ハバロとマックスのスペースカラカサ
ゲーム。「○○○○」ナムコ製。
- ⑥アラフ電子のシューティングゲー
ム。ソリッドバイオニックは強かつた。
- ⑦「本シス」の本発売前のネーミングは
「本シス」で書かれたです。
- ⑧「スターラスター」のランクで、は
いりおふいしうあひいって
のがありますが、この「ア」とは昆
虫の「○○」のことです。
- ⑨アルカイトの台機の名称。
- ⑩「ドリムカ」の親玉の名前は?
- ⑪「ハレーボール」で、アタックする前
に一度ボールを上に高くあげること
「だと思え」を何と言いますか?
- ⑫「はつずれ」のことです。
- ⑬「スターフォース」で、アタックする前
に一度ボールを上に高くあげること
「だと思え」を何と言いますか?
- ⑭テレビ画面の大きさの単位。この数が
大きいほど画面がデカイ。
- ⑮ピンボールでたまけにもえるボール
のことを「○○○○」ボールと呼
びます。
- ⑯タイトーの4人同時プレイレースゲー
ムの最新作。
- ⑰「ASO」にてでてる7面のボスの名
前。
- ⑱「ゼビウス」で「ソルバル」が準備
している対地上用兵器。
- ⑲「S.N.K.」が出しているゼビウスタイプの
スラローム戦艦船。
- ⑳「ABE CORP」の出した、思考型
キャラクターアクションゲーム「○○
○○○○○○○○」の伝説。
- ㉑「○○○○○○○○」の伝説。
- ㉒おなじみで動物を果に持ち帰る。アタリ
のゲーム「ヒーターバックス」。
- ㉓ゼビウスキャラ。「タルケン」の親玉コ
ードネームは? (種が「モトス」に同
じ名前のゼビウスキャラの主人公名は?)
- ㉔「ゼビウスの伝説」の主人公名は?
- ㉕「新入社員とおる君」の発売前のネー
ミングを御存じですか?
- ㉖「エニクス・オールドミラ」。「ザンガス」等
のLVDゲームを出したメーカー名。

(問題製作:めげずに赤坂抄也)

ゲセン情報

君もトロピカルな気分!! 一荒キヤロットハウス



先日ゲームスト編集部、ハイ
スコアの申請用紙と写真が届きま
した。送り主は二荒キヤロットハ
ウス、どれどれ!!と見てみると
かわいいギャルがうつっている!!
「よしよし、私は行くせ!!」と、
ゲームのボスターなんかを手みや
げに、山河悠理と一緒に宇都宮へ
とむかったのです!!

二荒キヤロットに着いた瞬間、
私と山河の目は点になりました。
「ゲームストVS二荒キヤロット
とっちが勝つか?」という、手書
きのボスターが目に見え込んでき
た(どうすりゃいいの?)

店内に入ってみると、常連のみ
んなの顔。カオ、かお、とうやら
はかられたようで、ギャルの姿な
と見えない!!(まあいいつか
ー)

当店の店長さんは男前な山田さ
ん、サワアらしく口癖げした
肌は白い歯がまぶしく光ります
(ん? 橋木のサワア?) お
店の前にはサフボードが掲げて
あり、店内もトロピカル気分!!
BGMもカルフオルニアのFM放

送であって、オレゴン波の音が
聞こえてきそう。

こんなお店には、きっと楽しい
常連がいるはず!!、いきました!!
その名もBELLZEEGA。この
お店をメインに活動しているサー
クルで、振前もナカナカのモノ?
山田さんの御厚意で、お店の一
角はBELLZEEGAのスペース
になっています。机の上には書き
かけの会誌の原稿が、「常連とも
うまくやっついていかないとわ」と
さすがは若い山田さん、プレイヤ
ーの心がわかっていきます。

BELLZEEGAを含めて、常
連客の層は高校生以上が中心(も
と、ベア、アダルトの利用も多い
当然のことながら、山田さんのサ
ーフィン仲間も時折顔を見せま
すゲームでもスポーツでも何でも
いいから、二荒キヤロットの輪を
広げよう!!と熱く語る店長
の山田さんでした。(御披露)
栃木県宇都宮市二荒町9 4
法田ビル
☎(0285)3410611

広い店内デイトコースにも最適? ゲームフアンタジア渋谷店



渋谷駅が徒歩数分、スフィン
クスネオンが目に入る。そこが
ゲームフアンタジア渋谷店だ。建
物の1階から3階まで(2階と3
階はメダルゲームコーナー)全て
がゲームセンターになっていて、
その広さは全国第1位。

渋谷といえは若者の街、当然の
ように、10代後半から20代前半の
客が多く、中でもカッパルが目立
つ。つまり、一人者には目の毒だ
よ。やけるな!!美しい店内は
デイトコースに最適だろう。
「ゲームの書き、ビデオゲーム

渋谷区宇田川町13-11
第2富士ビル
☎(03)496615856

カラオケショップモー緒 パサディナ



お店は、繁華街すきのと目と
鼻の先にある。
お店の中には、サフボードや
海の水スターなどがたくさんはっ

てあって、なかなかウイイのだ。
午後4時過ぎから夜にかけては、
周辺の熱い舞のサリママンや
学生達、店内も高はいい、僕が行
くのも、だいたいのこの位の時間
が多い。

又、奥にはカラオケショップも
一掃になっていて、カラオケ好き
のおじさん達が最新カセットを求
めてやってくる。そして、カラオ
ケカセットを買って気分を良くし
たおじさん連中が、帰りがけに
く2ゲーム位プレイしていくのだ
僕は、こんなパサディナが大好き
です。



(御披露)

札幌市中央区南4条西3丁目
第2グリーンビル
☎(03)51812308
(窪田公也 17才)

ゲームスト

アイランドなんだ



【漫画家】M.A.ロドリゲス（海のまもりのペンネーム）★「あしひつ」のイラストが、この雑誌でデビュー。

ズ!!と

とっかん!! 今回がついにたまらなくなった盛りが爆発してしまつた!! 何を思っているかは本文中を読めばわかるよ!! それにしても今回はアテナ・インシターの復活のイラストがすごかった。やっぱり女の子のキョウマウターが萌えるよ。絵にしやすいのかな? (おはつて!!)

ま。おはとおめ!! ゲームストはこれで第2号。月刊化も決定したのだ!! 早速早速充実した読面がこけてきたらいいからね。



怒りはしたが…
月刊化とはうれしいぞ!!

いーめめでいめでい!!

祝・月刊化決定!!

絶対買ってよー

★ついにゲームストの月刊化が決定。9月号の表紙に月刊化準備中って書いてあったのに気付いた人、エライ!! (いまだに月刊化してくれなさいと八ガキに書いてくる人は注意不足なソコと)

「私はおかしな人。発売日をもうすでに一週間も過ぎていってしまうというのにこの本屋さんに行ってもゲームストを置いてないではないか!!

「これはもう、廃刊になったに違いない。ゲームストは僕のことく消え去ったか」と勝手に思ひ込んでいたんですよ。 (編りて思われること9日。)



【東京都 豊原通商高】★バックのインシターがなかったらボツにしてみました。(失礼)



【愛知県 米津幸一君】★はじろうカイ!!

定期購読で完璧だあ!

近頃の本屋さんにはゲームストがないよ!と意に。ゲームストの定期購読です。方法很简单。本屋さんには「声社のゲームスト」月号から毎号取り寄せて下さい。と注文すればOK。これでゲームストが毎号確実に君の手に入る。という訳。

今日も元氣だ、ゲームが楽し

人生バラ色体験記

悪いと知りつつ、どう
してもやめられない私



(藤知里 りっぷがていっく(著))
★妙に色っぽいな。

今年の夏休みは元気に過ごそうぞと今思っています。そんなある日、急に40度をこえる熱が出ました。病院に行っても原因不明と言われました。その後熱が下がりやす苦しい日々を送つたのです。自分でも何が原因なのか考えてみました。すると以前にもこんな

熱が出たのを思い出したので、その時も今回も共通するのは、月曜日、昨日に必ずガコンの魔界村をプレイしていたのです。かじややどいん技を使用した!! たぶんゲームが、こんなじやどいん技を使うな? おかものめが!! と伝えたかったのだと思い

外国版ファンタジーゾーンとの悲惨な遭遇

☆「あ、こゝに来るのも久しぶりだな。この前スベ・ハリ・ロッキングが入ったと思ったら、一通聞かないうちに忽然と消えていたがな。どなたもださう。」(二ツ子△店にて、だそり△店員)

入っているではないか!! ラックキー。では早速と、先ず私を「早くおれ」と急がしめ面を見て、と下の方に。ROMの文を文上げけい。何でこんな所に外国版がある!! いえ、いWラックキー!!

はやつてやるぜ!! (INSERT)「ん? また何か変わったな。」「ひえ! 前後左右より斜めの方がはいりやすい。」や、難度が高い。他にもネーム入れやタイトルが違ふ。最初は2000万点プレイヤーの僕が何と一厘できなかった。剛

を落として案外はつて僕だった。(山岸) 選手隊になったRALP(山岸) ☆外国版F-Zは私は愛玩したことがない。でもVGMは聞いたことがあつた。国内版とはよくちがつててナカナカです。



(大阪府 BARON(著))
★一歩まちがえると真っ黒です。

すばらしい音楽だからこそ完璧に聞きたいのだ

「演奏者の皆さん、私の話を聞いて(〜)ください。あれは10年ほど前だと思いましたが、私が学園キヤロトに行ったとき、前から評判の良かったグラディスの音楽を聞いて、「何とすばらしいG.M.なんだ。これは今まで聞いた中

で一番すごい」と感動しました。そして、その数週間後、私はグラディスのミュージックテストを聞かされた。その瞬間、私は絶望のあまり言葉が出ませんでした。なんと曲の始めのほうしか流れないのでです。

そしてVGM英語会とともにNORRY伊豆見さんによるNORRYのことと聞くと、昔から曲の調子が流れないとのこと。あれだけすばらしい音楽なのに残念だと思えます。

★テストモードはプレイヤーのためにあるんじゃない!と聞いてしまった。それならば、やっぱり残念な。ま、コナミのレコードで聞いてみたんだ。



(後主市川 WANN) 夢でいいや! バジッあつた。

ます。それで熱が。全国のみかん、ジャダーな技を決して使えないように!! そうして、バジッ、御無事ま!! (谷岡典 三益真樹(著))

★私はシヤダーは好きじゃない。ま、ゲームストオリジナルバジッを見て無を落としてください!! というわけで、バジッあつた。



「演奏者の皆さん、私の話を聞いて(〜)ください。あれは10年ほど前だと思いましたが、私が学園キヤロトに行ったとき、前から評判の良かったグラディスの音楽を聞いて、「何とすばらしいG.M.なんだ。これは今まで聞いた中

で一番すごい」と感動しました。そして、その数週間後、私はグラディスのミュージックテストを聞かされた。その瞬間、私は絶望のあまり言葉が出ませんでした。なんと曲の始めのほうしか流れないのでです。

そしてVGM英語会とともにNORRY伊豆見さんによるNORRYのことと聞くと、昔から曲の調子が流れないとのこと。あれだけすばらしい音楽なのに残念だと思えます。

★テストモードはプレイヤーのためにあるんじゃない!と聞いてしまった。それならば、やっぱり残念な。ま、コナミのレコードで聞いてみたんだ。

当選おめでとう!!

9月号プレゼント 当選者発表

名前が載っている皆さん!!
本当におめでとう
すぐに賞品を送るからね。
首を長くして
待ててね。

- サラマンダポスター**
- (岩手県) 小笠原孝彦
 - (埼玉県) 渡辺幸太郎
 - (三重県) 川根裕之
 - (愛知県) 長谷川義弘
 - (愛媛県) 大西博博
- サラマンダバッチ**
- (秋田県) 佐藤仁
 - (宮城県) 佐久間義泰
 - (山形県) 松田典史
 - (茨城県) 健部正人
 - (東京都) 西原孝広
 - 他1名
- アテナ双龍本&シル**
- (千葉県) 石岡崇
 - (宮城県) 三浦和志
 - (愛知県) 中島主
 - (大阪府) 広門博明
 - (愛媛県) 美濃義次
- アテナポスター**
- (栃木県) 小堀知宏

- アテナポスター**
- (千葉県) 鈴木忠彦
 - (愛知県) 武藤嘉男
 - (愛媛県) 小坂昌幸
 - (山口県) 黒田彰
 - 他1名
- アルファイトポスター**
- (北海道) 大沢孝雄
 - (山形県) 山口雄治
 - (東京都) 宮川知之
 - (千葉県) 今川哲史
 - (東京都) 今岡寛宏
- マイティボンジャックバッチ**
- (東京都) 内川裕
 - (長野県) 林正一
 - (東京都) 今田俊次
 - (大阪府) 川上雄一
 - 他1名
- ゲームストレーサー賞**
- (福岡県) 水野茂行
 - (埼玉県) 石川登一
 - (千葉県) 高瀬龍弘
 - (長野県) 宮下剛

- 入江雄一**
- (群馬県) 他1名
- イーターのオリジナルポスター**
- (栃木県) 石川善代
 - (山形県) 吉井孝
 - (東京都) 酒井孝
 - (大阪府) 酒井孝人
 - (カ) 平野三三
- イーターのオリジナル下しき**
- (東京都) 松山真一
 - (東京都) 大井有孝
 - (東京都) 松本浩幸
 - (千葉県) 張口正樹
 - 他15名
- A.O.C.O.N.F.A**
- (東京都) 長崎俊次
 - (千葉県) 角田忠志
 - (千葉県) 中村雄志



(千葉県 佐藤利雄君)
★うーむ、何なん一体か

たった200円と言わ
ないで、
今でも悪夢が：

☆ボウ・ミクシットの音であ
る。僕はいまだにバックランドが
だ。というくらいPのボタンを
押さうとした瞬間、いなり画面
が消えた。足も手をよく見るとひ
ついていた。
もう一度、気をとりなおしてや
ると、今度はボタンがひつ
かなくて、僕は何もいわずそ
こを去ったのである。

(★愛知県 北土のケンタロウ君)
(★200円損したのにバッチウッ)
(今更の私は太っ腹だぜ!)

自分で育ててこそ
可愛いのです。

「私がゲーセンイタチをやっ
ていた時のことです。うかつにも
私はバワードを出しつづなし
にしていたのです。すると小学
生ぐらいのガキが私のバワード
を見て、何やらメモをしている
みたいなんです。
「しまった! 私のギルとか
イが盗まれた! 私はその時、自
分のギルとかいらない自分で成長
させろ!」と思いました。正当なゲ
ーマーは、このようなことをしな

いよに。 立場
(群馬県 志光君)
★岡のお便り
かたさん、無い
してかきかいて、
シタールお金がかかるとい
えから、こんなことにお
るんす。 (愛はNEWゲーム
始めても、コ
アで充分分
アできるのです。



神奈川 たくみ ★このボスかわいいのよ

おたやんの

パーソナルクイズ

★お便りを寄って出しても返はつきり、でもバッチが欲しい、そんな人のために、私はクイズを考
えました。以下のクイズ全部正解者のうち、抽選
で10名にゲームストレーサーバッチをプレゼント
しちゃって。

Q1 私の名前を漢字正しく書いてくだ
さい。

Q2 3号までゲームストレーサーに載
った読者のイラストは何枚でしょうか?

Q3 私の通っている本家は次のどれ? ①
東海大学 ②慶応大学 ③横浜国立大学 ④早稲田大
学 ⑤その他

Q4 私の出身地はどこ? ①東京都 ②長野
県 ③山形県 ④その他

Q5 私が会長をしているゲームサークル
の名前は? ①AVG ②JUMP ③F
LIX ④その他

以上だ。よく考えてね。あて先は「ゲーム
ストレーサー・クイズ係」です。しめ切りは私の
気が向いたときです。 (なんでも) じつはガママ
な。)
返はかきかいて、最近「X」のボスターくたさ
い。VGMPチームがない! というようなお便り
や電話が増えていきます。ゲームストレーサー以外
のことがないかきり、プレゼントコーナー以外の
のグッズの提供はしませんので、我慢してね。

物申す

って程じゃないけど、よろしくネ



えてくれたゲームの王者よ。私は王のはなった名作XEVIOUSとTHE TOWER OF RUAGAAとをプレイしたとき、皆った。もう他のゲームはやらない!! 王の忠実なしもべになるものだ!!」と。

「まらん」などと愚弄する反逆者が増えてきた。私の体は怒りに震えた。しかし、私も王の弱体化を認めた。しかし、私は王の弱体化を認めないわけにはいかなかった。したがって近頃の王は、昔の勇ましい姿が見えない。でも私は信じている。あのTHE RETURN OF ISHTARを初めて、不死鳥のごとく蘇り、

★たしかに、ナムコにはゲームーをひきつける魅力があるでしょう。だからといって、ナムコという名前はたいてい知られてプレイするのはどうだろうか。我々ゲームーは、自分自身「おもしろい」と感じる

「好きなメーカ―は?」と聞かれても私は解答不能です。でも、「好きなゲームは?」という質問にはいくらでも答えることが出来ます。

好きだから仕方ないのです、ナムコさん

「セガは、ビデオゲームの王様。ス
ペースハリアー、カルテット、フ
アンタジーゾーン」ハンガースン
などのVGMが唄れているゲーム
を出しているものに、何故VGMの
レコードを発売しないのだろうか？
ナムコはもう4枚も出している？
コナミも出している。(カプコンも
出している?!)

僕は前から期待していたが、発
売の様子なども見られない。そこ
で自分でオリジナルを作ろうと
思って、さっそくゲームセンター

で録音していたら、ゲームセンターのおっさんに怒られた。こうして、僕のセガ・オリジナルVGM制作は失敗に終わってしまった。そこで、この場を貸して、セガの人たちに言わせてもらいます。

「フアンタジーゾーン」などのVGMをミックスしたLPを発売してちょんまげノ、お願いします!!!」

福岡県 武重茂君

★セガからは今後出る予定。期待しててね。



《福岡県 沢亮史君》
★さ、さかなが…。このキャラは好きですよ。

セガさん、VGM-LPを発売して！

運轉が命となっているものが多い。運轉が命と必要であり、つい安易な方向(いわゆる「この」)に走ってしまつてしやが、が多いのは非常に重大なことである。

確かに、「この」はある程度は選択ができるが、数々の弊害があることは避けられぬ。コンパネにキズがつく、ボタンが壊れる(こすりし)か故障しなくなり、押し

の不出ないグラフィクスを惹きこ
うプレイするから」って。それゆ
え、私は「こすり」は「自分さ
えなければ」としか考えない人間の
行為であり、ゲームとしては最
低な人間だと考える。(真のゲー
マーがゲーム機かいたものに心が
通まないのどううか?)
ゲームのモラルに関しては本
人次第であるから、私がとやかく
言っても……(こ)こ気もする。そこ

で、メンバーのぐんぐんにおもしろいというのである。

まず第1に「ごすり」が横行する背景には「連射不可欠であるゲーム」がある。そういったゲームのスコアは連射のみで決定するといいことも通言ではない。このような連射のみで決まるようなゲームを出さないでほしいのだ。連射しなくても楽しめるゲームは数多く存在するのだから。

第2に「ごすり」への具体的対応席として、「ボタンの構造」を要

「奥が深いゲーム」であり、「〇
秒で破壊」×秒間に△発命中しな
い」と破壊不可」という安易な事象
だけで語られてしまうゲームでは
ないのである。

ゲームスト編集部 御座麻



★さ、さかなが…。このキャラは好きですよ。

ゲームストに物申す

9月号でポスターびりびり事件を報告しましたが私は、眠れない夜を何度もむかえ、一大決心の後、あてんべんをとりました。あの日は徹夜に休んで悪く、いつもなら店員をスクープして回もほどの元気の私の私を調の悪さをかくしつつ仕事をしました。問題のポスターは私かたつてもかわいかったため、決して

気になるあなたにお返事する私。

粗末に扱っていたわけありませんし、ましてやそんなポスターを描てるはずがないでしょう。もてらるはずがないでしょう。ポスターを私が買って帰ったのは言うまでもなく、機定帰りの営業にもワソはないわけですよ。するといく機機により深く反省した私ではあります。今後ともごひいきの程お願い申し上げます。

(東京都 M1C)
★M1Cさんを苦しめてしまった1連の投資、投資家も損を被りました私にも悪意はつくってなかつたけど、その本人にはつくってない。人は誰でもミスするものだし、そのミスを思いもかけない形で指摘されたら、誰だってキズつく。ホントにそうす。M1Cさん、ごめんない。(御流)

(茨城県 田またなおき)
★私も美しい髪的女性は好きです。

ワルキューレの冒険
namcot 大好き!



ワルキューレの髪毛が短く一度でいーぢやないかな。髪は短髪か!

おはな
あまの

★このコーナーでは読者の意見をお便りをお待ちしています。メーカの方々の意見も大歓迎です。



(岩手県 浅沼珠希)

★GAMESTよろしく、の文字がないと腹にしています。

メーカーに

★前号ではちょっとお休みしちゃったけど、このコーナーではみんなの活発な意見をお待ちしています。

感動のシューティングゲームが欲しいよー

★最近おもしろいシューティングゲームが少ない。そのゲームにない特徴というものがあまりないからだと思ふ。

最近のシューティングゲームで特徴のあるものという、ファンタジーゾーン(金を集めて武器を買う)、スクランブルフォーメーション(フォーメーションを変える)、SLAP-FIGHT(使用武器によってボウナス点が異なる)ぐらいではないだろうか。

ちょっと昔を考えてみると、ゼビウスが出たときはすごかった。いま熱が冷めていても、昔はえていた人が沢山いるはずだ。スターフォースも軽快なBGMにのびながら、敵キャラ、地上物をシバン撃ちまくるのを楽しんだ。

この他にも色々おもしろいシューティングゲームがあった。

僕が結構として置きたいのは、昔のように新しいアイデアを出して、ゲームを作っているという

こと。同じようなゲームが並んでたんだ。うんざりだからね。

(東京都 POW)

We love
Walkure



(神奈川県 松澤恵)

★現在のように多様化してしまっ

ては、その簡単に新しいアイデアも出ないのでは? メーカーの皆さん、ぜひとも努力して欲しいです。

さん、ぜひとも努力して欲しいです。

バツはあり。

田口あゆみ



新情報入手！
タダ者じゃない
サークルがある
って！

みなさん、お元気ですか。あゆみも毎日、都心から八王子の大学まで通学する（1時間半）のうちに若くして、到着するころには疲れちゃってるんですけど……。あ、みんなもバリバリ食べてがんばって！ 何てだったって秋です。

ところで、我が家にもとうとうパソコン族の仲間入りをしました。NEC・PC88を購入。私がやったゲームといはば「信長の野望」ぐらいだけだ。不思議よね。入って、あのおうすべらなソフトをだっ

プレイヤーであり、同時にクリエイター集団でもある“GPM”。ソフト製作に挑むアクティブな頭脳派たち……なあって聞いたら行ってみない訳にはいかないでしょ。



from
GPM
平均19才の多彩な男たち
——オツと、そして紅一点

れたたけで……はつきり言つて私、徹夜しました。ウサギ目でしつこくパシヤパシヤやつてしまひましたヨ。

ソフトをちゃんと作ってしまおうというサトルがあるんだから、といっても、メンバーがゲームメカに勤めているという訳じゃないのよ。会長さんは私より年下の18歳。という情報も入るし、これは見のすけくない、というワケで、つつそくゲームスト、情報収束開

わずか10人にし
てメジャー
その秘密は??

発見された未発売ソフト「Ra」

dish」。キヤラクターは水着姿のかわいいう女の子。これは会長の好みと予想されます。しかもかなりの頭脳派のようでもあります。オッ。千葉の松戸あたりがクサイ、という情報をキヤツチ。

浮かびあがった名は、知る人ぞ知るGPM。正式にはゲーム・プレイヤー・メンバーズ。であります。オヤ、極悪プレイヤーなんて声も聞こえますオ。 (と思っただけ)。これは会長の謙遜の声でした。

メンバーわずか10人、という有力情報も入り、まさに少数精鋭というところ。そのメンバーたちの名前さえも、アルファベット名しか明らにはされていないのです。メジャーでありながら謎まな謎となると、あゆみもしばし梨元レポーターと化してがんばら

ねば。かくして、とうとう会長と遭遇するチャンスにめぐりあえたのです。パンザイ!

コンピュターから生まれて、ハンディをのりこえて

彼、大内次朗さんこそが、かのG
ジョーン・レノン、と言えはイメ
ジ合ってるかな。フランスから
来た大志ビアンストって感じかな
(全ずかな? 許して) とにかく
私は恩をのんじやった。ブレイ中
はゴムでゆわえてしまうほどの、
肩にかかった長い髪、高校卒業し
たばかりの18才。今やそのうな
りワーカー、をやってるそうなの
が、大内次朗さんこそが、かのG

PMを率いるリーダーなのです。
GPM結成のきっかけは、こう
いうこと。会長が高一の夏に入っ
た某コンピュータサークルがあ
って、そこからメンバーを引き抜
いて、というが引き抜き合ってと



あゆみの館前に四苦八苦の太内さん。ゴメンオサイネク

撮影協力：ブレイスポット・レオ（東京神田）



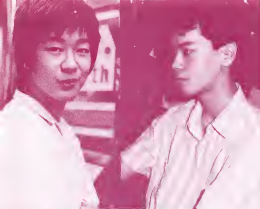
ま。正式に結成したのは今年1月。

メンバーはコンピュータ方面のエキスパートが中心で、メンバーたちのソロ活動もさかん。フリーワーカー、高校生、そして会社員までいる10人のメンバーが顔をそろえるのは、月2回くらいだ。会長がらして松戸在住、八王子、神奈川、京のメンバーたちを家によんだら、「みんな相違なくなっちゃってしょ」だって、それが悩みのタネ。だって、なんのなんの、そんなカベはなんなんにやしちやうはどのワケで、GPMは持つてゐるのよ。

プレイヤー、そしてもうひとつの顔は…

10人のメンバーそれぞれが企画作曲、プログラム、デザインを分担して受け持つ。

特に、音楽担当のY.K.2さんは、



●(C)のよるんぬの社長人奥山さん。

●(C)のよるんぬの社長人奥山さん。

「好きだから」これがやつぱり基本だね

以前はハイスコアをなすのに夢中になつたこともあったけど、今は点数は興味ない。だって、今

もちろんゲームは好き。だけどスコアを上げようと思えばいくらでもできるテはあるが、そんなのなし。ゲームが楽しめてくれればそれでいいじゃないか。というのが、会長の意見であり、主張でもあるのよ。

もちろん、ハイスコアをさせた時の「ヤッター」って気持ち、大切だと思ふ。だから、やってて楽しいんだもんね。けど、ハイスコ

そのかわり、みつけれやつたもん。GPM製の会誌を、ゲームの解法なんかがもりだくさん。例によつて、カワイい女の子キャラクターは、もちろん会長持参。だって1100部くらいを作るけど、この前の晴海の同人誌即売会では400部を売り切れ御免しちやつたもんね。GPMの名とにも知人を知る。GPMの名とにも

表紙やデザインをやつてゐるのがOXYGENだ。現在フリーワーカーだけど、驚くべきウィプロ通がこの人。だって、ブリントの字を見ただけでワープロの機種とメーカーをズバリ当ててしまうんだ。どうだ、マイワタか。とにかく、タダ者ではナイ。これらのメンバーたちの才能結集、それがGPMでつとこかな。



カセットくんも噂される奥山さん。上つてお笑い11年、高校3年生です。

アのための競争心だけレレレする。なんて、さみしいだらうなとあゆみは思ひます。

ちなみに、会長のお得意はサンダーストームやロードブラスターでした。

偉すくろとの交流という、ゲームフリーク、あたるとかなとて会長。かわいキヤラクターが得意なんだよ。さてはオニヤン子なんか好きでしょ。

「いーえ。あの時分は、ビデオ録画した大岡悪面を見るんだ」

実は会長、時代物が大好きなの。ついでに、甘い飲み物も好きという。カワイい一面もあるのよ。

プレイヤーからフリーエーターへステツプ・オン

もうひとつ特筆したいことがあるのよ。今日神田サミツ(ゲーメスト編集室)で、会長のお誘いで来たのが、前巻の某コンピュータフリークルの武田君。エタポのまぶしい彼こそはオニオンソフト製造元なのだ。

エ、何だかわからないって？



OXYGENこと大久保くん。□□層さんの彼。実は2年生。愛読書はガンパツナゲ

一口にゲームと言っても

日本とアメリカでは違う

日本にヒットしたゲームならまずアメリカでもヒットするが、アメリカでヒットしたゲームが必ず日本でもヒットするとは限らない。以前販売された「アステロイド」などがその例ですが、それは何故だろうか、ということなんです。端的に言えば、アメリカ人は日本の想像力と創造性の違いにあると思うんです。感情移入の仕方の違いである。物を創ることにおいて、日本人は器用ですから、具体的に細かく相手に何えるかを分けるように表現しつづけますね。例えは箱を相手に分らせるようにする場合、日本人は立体的に描き、説明しますね。箱は箱なんです。ところが反対にアメリカ人は箱であること

を知らせるにも、四角く線で描くだけなんです。単なる幾何の四角形、それを見る限り、その四角形に感情移入をし、いろいろな物を想像するんです。地なる箱ではないんです。その四角の奥面は時には箱だったり、時には家だったり……とね。

日米ゲーム業界 比べてみれば……

アメリカでのゲームの販売は、欧米圏が一般的で、基盤だけの販売は今までなかったのです。大に負担が大きく、一台のマシー

アイレム販売株式会社

津村建二 情報企画部長

アイスクリームのように

に長期開いてもらおうとします。それがアメリカにおいてゲームのライフサイクルが6カ月から1年と長い経路のひとつだと思えます。もともと、アメリカ人の性格は日本人よりは、あきつづかない。し、一つものを長くやり続ける。というところもありますから、それともうひとつアメリカ人を長くしているのだと思いますが、だからアメリカのゲームコーナーには、ゲームストの経営者のお父さん位の年令の人次が多勢いて楽しそうにプレイしていますよ。日本の場合、ゲームのライフサイクルは短くて、3カ月位と言われている。日本人のあきつづき、も原因の一つでしょうがもう一つロム交換方式やザボロム方式が開発され、多くのゲームセンターで採用されてきたというところが大きな要因なんです。これは手持ちの基板を改造して低料金で、しかも簡単にニューゲームに変わるというシステムですから

ゲーム場は豊かな コミュニケーションの場

アーケードのゲームコーナーはコミュニケーションの場であるべきだと思います。



取材中の創造、眠ったため。(と津村さんは言わなかった)

アイレムに入る前は、さまざまな職業を体験したという津村部長さん。アイレムでは長年開発にたずさわってこられ、ロードランナー、スバルタンXなどのヒットゲームを手がけられてきた。

そのためにはいろいろなことが考えられると思います。ゲームソフトの面では、コミュニケーションの出来る面面で、多数プレイヤーのゲームを開発してゆかなければならないと思います。

プレイヤー側から知恵を出し、具体的に提案していただいて、共にゲームをつくらせていきたいもの

それから、私はゲームに夢とか誇りを持っていたんです。ゲームを単なる消遣の遊びに終わらせたくないです。ゲームという世界が、心の部分を占める必需品になって欲しいと思うんです。音楽や読書や映画と同じように、いや、もっと能動的でスリリングで魅力的な必需品としてゲームが定着してほしい。関つてゲームを始めたい人たちが、とりこにしてしまいうような魅力的なゲームを、私達がつくらなければだめです。これは切実に思っています。

新風堂法について津村さんは「自分の意見を話して」

マジに
語ろう

ゲームが社会に

溶け込むとき……



▲ゲームに夢と誇りを持ちたい。津村建二さん

れた。

アミューズメント産業は、ひとりで育つてゆくものではありません。過去のことは、一時期だまっていたりも健忘する時がある。その時にいろんな優先の方がこの世界にだれ込んできました。そのためあって、ゲームコーナーでは遊びのルールがなくなつて、一部の店ではギャンブルマシンが中をさかせてしまいました。これは、今、冷静に考えてみますとあくまでもメーカーとオペレーター間の努力不足によるものにおきた

現象だと言えんじやないでしょうか。それをキチンとしたルールにし、安心してゲームが出来るようにしようとした法律と警察官法を考えた方がいいんじゃないでしょうか。自殺です。

これからは、メーカー、オペレーター共に力を合わせて、この産業を盛り立ててゆかねばならないですね。

ビデオゲームの将来を語る津村部長さんは、未来論者アルビン・トフラーを引き合いに出して話し始められた。

情報社会に溶けこんだ

すぐれたゲームを

つくつてゆきたいですね

アルビン・トフラーはその著書『第三の波』の中で、第一の波は農工社会、次にくる波は商工社会そして第三の波がバイオとエレクトロニクスの現代と言っています。それは映像による情報化社会とも言えます。

テレビゲームも、映像によって情報のもたら一つであって、現代の社会の中でも自然なことになる。アイスクリームのようですね。例えば「アイスクリームって何？」って尋ねる人は今の社会にはいないでしょう。それと同じよ

うに、ゲームも社会の中で普通に溶け込んでしまふべきだと考えますね。

「3D映像を開発したアイレムのノウハウを活かして、よりすぐれたゲーム性を取り入れ、ロールプレイングの感動的なゲームを造つてゆきたい」と目を輝かせる津村部長さん。磁気カードづくりの製作に、協力しておられた。

一つのもの造つていく時に、いくつかのメーカーが協力あつて製作にあたれば、コストも安くよりすぐれた技術で応用力のある製品がでることでしょ。ロールプレイングゲームの磁気カードも、何社かいいところになつて造つてゆきたいですね。

今、アイレムでは、一人のゲームデザイナーがすべて目を通してように教育しております。プロデューサー的な計画性と総合的な準備したゲームデザイナーの誕生。これからのゲーム業界で最も必要とされることのひとつだと思います。

第二、第三の選考組仲さんが生まれてほしい。そして、ある面では企業の方を打破するような力を持った優秀なデザイナーが競い合つてほしいですね。そうすれば、もつと奥のふかいゲームが生まれてくるでしょう。ゲームの魅力にとどまらない人が沢山出てくるでしょう。

ゲームデザイナーは、建築設計者や映画監督、音楽プロデューサーなどと同様に、もつと独立した価値と地位を身とめるべきだと思います。

OLD
ゲーム

なにもオトコとオンナの
子の間だけじゃない

これはもう運命的なのだ。

このゲーム、あのゲームに再会！

でも、リクエストの中に、ほとんど資料がないゲームがいくつかあるんですね。ドラキユラハンターとか平安京エイリアンなど……。紹介したいのですが、残念。でも資料がはいったら、きっと紹介します。

知的戦略穴掘りゲーム「ディグダグ」
お嬢様救出ゲームの元祖「ドンキーコング」

楽しいコミカルゲームー「リブルラブル」と3機種。いずれもかなり知られているゲームだ。出会ったら、ぜひやってみよう。

それでは一休んだ分、たくわえ込んだパワーを爆発させ
つつOLEDゲームコーナー再開ノ

石油ブームにわいた時代に**（ウツ）**突然出現した穴掘りゲーム。結構バグもありました

へんか？ 私はどっちの読み方が正しいのかわからん」といって土点(地層の色でしきられている)。

さらにファイガーを横からパンクさせると2倍の得点になるんだ。

でも、なんていったって岩でつぶすのが高得点!!
パンクさせて

も最高1000点なのが、岩てつ
ぶすと最低1000点から最高1

クより
5000点までUPするんだ。このことから、バンクさせるよりつ

ぶしちやえ。ということになった訳。

また、岩を2個落とすとペジタ

「戦略的穴掘りとは
なんぞや」って
テクをきわめた
豆本もあった

豆本もあつた

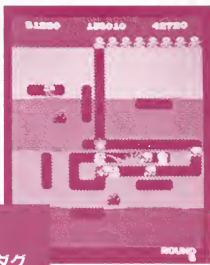
『戦略的穴掘り』と最初に書い

といったのだが、どういう

● 瘧疾掘り

図のように土を掘って根を露出させる。

テクゲームだっ。



ディグダグ
ナムコ



ガーやブーカーをやっつけにいくんだ。敵は日変化(めへんげ・めへんか)？ 私はどこかの読み方が正しいのかわかん) っていう中をワープしてきたり、ファイガーは火をはいたりしてアタックしてくるんだ。

高得点がほしくって
パンクより

岩落としに熱中した

敵のやつつけ方は、ティグダグが持っているポンプでパンクさせ

どっと…… 3点プレゼント

さて、今回は特別にプレゼントを出しちゃおう。

今では、まず手に入らない、「ゼンマイ・ブーカ」を1名にそれと、これもまず手に入らない、直径50センチの「ブーカ・ビーチボール」を、これまた1名に。

「リブルラブル」の豆本を5名に。

応募は官製はきを使ってね。



リブルラブル ナムコ

1983年の冬、なかなかおもしろそうな
キヤラクターゲームが発売された。
その名は「リブルラブル」

度に思ったことは、ポナナス点が低いことだった。
最後に恐ろしいバグを紹介しておこう。

それは「レベル22になる、ポナナス得点の表示の得点が400点減ったばかりでマリオが死んでしまう」というバグ。

★悠理からも一言「マリオは最初の名前がついてなくて、ドンキーコングに代わりマリオ」という名前がつけられたんだよ。それ、全画

ナムコのゲームだから操作が簡単だろうと、私は勝手に思い込んで、しかし甘かった。
ナムコのゲームにははまれにみる操作、8方向ツインパル。

左のレバーで「リブル」、右のレバーで「ラブル」に操作するというものだ。

リブルとラブルは總でつながら

リブルばかりに気をとられて、というところがある。その逆も、この怒りをパワーに変えて、私はこのゲームに燃えることになった。

奇跡を起こせ!! とばかりに様いだけ

ゲーム内容は、今ふれたとおりバシシするものが基本。そして、20匹いるマシリンをバシシすれば SEASON 1 画 クリア。

敵はホプリン、シエアー、チェンジャー、キラ、ガゴールの5種類。シエアー以外はリブルがバシシすればミスになって、リブルがバシシ組がなくなってしまうのだ。また、リブルラブルにはエネルギーがあつた、それがなくなるとやつぱりミス。

エネルギーはマシリンや植物

で保たれて、エネルギーがある程度以上増えたらオーバーチャージとなり、リブルラブルが無敵となってしまう。ちなみに、キラはリブルラブルの線にふるとエネルギーをいといふぞ。

そして、スペシャルウィーチャー「奇跡」の登場だ。各 SEASON には宝箱が1個隠されている。その中にはトプアカという妖精が6匹隠されている。リブルラブルが大々くバシシした後に宝箱があれば滅し、小さくバシシした中にあれば宝箱が現われ、トプアカが6方向に散らばる。

6種類のトプアカをバシシしたら奇跡が起こり、ポナナスステージに突入だ。ポナナスステージは6個の宝箱が隠されている。それを採集してポナナス点を稼いでいく。トプアカは入っていないと、その宝箱は SEASON 中の宝箱の近くにはガゴールと隠れているからね。

それ、SEASON 7 4 画面以降にはスペシャルアイテムが宝箱に入っている。他の面は宝物はない。トプアカは将々スペシャルアイテムの中にはスペシャルラッグもあるぞ。

SEASON 4 画面(冬)は、杭

ワープできるというチマもあったよ。
(二 敵さぎ)

の位置が色々変化し、中には杭が1本だけの面もあるんだ。(この面では奇跡を起こしたエスパーは1回しかない)
また、敵の動きはなかなか面白いのだ。マシリンはバシシしようとしたとチコマカ選り持してホプリンが植物の実を集めて持っている。その時、あの顔でこのおかしさ。

実はこが言いたい 自慢のタネなのだ

リブルラブルは、私にとって非常に思い出深いゲームである。その中で、特に忘れ難いのは、某君に、私の奇跡の記録を抜かれた次の日に、抜き返し、しかもなんとその記録の約2倍の個人夫到(なんでもオーバーな表現)といわれた奇跡画を達成したのだ。

(ハイスコア表示には最初回までしか表示されないの、メモ用紙にひたすら書きなぐって、なかなか苦しいが、このころは今でも覚えてい。

え、最後に、最後まで自慢してごめんね。
(悠理)

ナムコの伝説「発売

INFORMATION

世の中、つらいことばかりじゃないんだよ。そこで……
楽しいお知らせ情報!

10月5日に発売された、ナムコのビデオソフト「ナムコの伝説」は、今までキャラクターやナムコの社内で上級(?)なビデオを撮ったプロモーションビデオを再編集したものなんだ。ゲームは5種類あって、「ドラゴンバスター」「キヤバス」「ドラーガー」の「パラデューク」「源平討魔伝」と、古いものから新しい作品をミックスして、かなり良い感じになっているよ。それと、前回のゲームメストで紹介した通り、鳥見繁と山河悠理がプレイヤーとして参

加しており、彼はドルアーガの塔、悪魔はドラバス、ギヤブフ、パラデュークの「機嫌(頭平には不参事)」とか、ダイシキョウナビーには、ドギモを抜くようなプレイが盛り込まれているので、買ってみてね。
タイトル「ナムコの伝説」
価格 4,800円(VHS・βとも) 3,600円(VHD)
(ビクター音楽産業より発売 (南無衆生))

ウエルカム・パーティー

コナミ・スバイス・レーシングチーム

「コナミ・スバイス・レーシングチーム」のウエルカム・パーティーが、8月3日、東京にルトホテルにて開催された。

会場には、多くの報道及びレース関係者が顔を揃えた。「WEC LE MAN S24」の「コナミ・スバイス・レーシングチーム」のマシン・K



▲参加者(左から)山河悠理、鳥見繁、山河悠理、鳥見繁、山河悠理、鳥見繁

ONAMI・SPRINT「結」が公開された。レーシングチームのメンバー・レインとリ紹介された。ハイレグのかわいコナミガ、レーシングチームのドライバー、ゴードン・スバイス氏やレイモンド・ベルム氏なども参加を見せられた。今年度ドライバー選手権で同点1位のお二人は「実際のレースよりずっと難しい」と苦笑する。め、ゲームの腕の方は……

ゲームサークル

イベント告知版

12月23日(日)、東京・豊島区民センター(音楽室)において、V G2冬の家族会が開催されます。今回は、前回の内容に引き続いて、より前向きな企画と、夏の家族会に用いた以上のゲームグッズも、もっと用意していますので、ゲームストレーサーの皆さんも、ぜひご参加して下さい。
当日は、ゲームストライター結氏をはじめ、メカカの方など、お呼びする予定です。
又、12月下旬から12月上旬にかけて、ファイヤーラップ、サブポル、アルカイド、サラムンタ等のタイムトライアルのサー



マッピーシャトル(モリール)

ゲームで大賞抽選した後は、こちらも良い光の元で、ゆっくり休めるレストコーナーで小休。すると目の前にさびえ立つ、丸太の城と大きな風船の中と遊んでいる人がいるではないか。オライも日頃の運動不足を解消すべくとびこんではみたものの、もへへ、たまには体を動かして汗をかくのもいいんだ。
なんだが、子供の頃を思い出してしまったぜ。君も遊びに行こう!

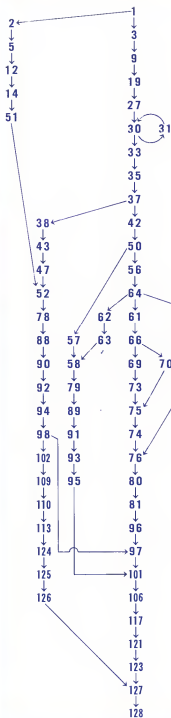
クルイベントも開催します。こちらふるって参加して下さい。冬の家族会参加希望者は、記名の定額小券(1000円分)を、ゲームメカ参加希望者は、新聞封で、大会参加希望と書いて左記までお送り下さい。
日曜日、豊島区民センターへ来るとは、そこで直接、伴北に問い合わせてもOKです。
〒105 東京都港区有明2-1-1の1階 横村方イベント係まで。
お断り切りの、12月12日の海印まで有効。
(伴北)

屋上ゆうえんちわくわくランド

バックマンが走り、マッピーが空を飛ぶ。んが、一体何のことだかわからない。それが、それじゃあ、ちょっと説明しておこう。
実はこの、千葉駅前にある千葉三越の屋上ゆうえんちわくわくランドの、このなんだ。8月27日にオープンしたばかり。ここには

バックマンといっしょに、おもちゃの国とウエスタンランドを旅する「バックマン・トレイン」や、マッピーが操縦するシャトルの「マッピー・シャトル」などがあり、とても百貨店の屋上とは思えないミッドウインターランド。

表3 クリア・ルート表



「なぜKAIという名前がJADOなの?」という問い合わせが編集部に多数来たので、この場でワケを説明しましょう。



と行けるです(笑真D)。一度お試しを。

カイの名をKAIに、性別をFEMALE、そしてパスワードをAAAAAとしておまよう。何事もなかったかのようにゲームはスタートしますが、しかしこのJADOを知らなかった人は次の瞬間、呪文選択ボタンを押して、「……?」となるでしょう。なんとカイが全ての呪文を持っているではありませんか! しかも実はこのカイ、通常の最強カイ(M

PS144)よりMPが255(8も高い)つまりMPが8888)のだ! ちなみに、このカイは一度ゲームしてしまつと、次のパスワードではPS144に下がつてしまいます。また、パスワードをいじることによつて4000以上のMPを持つカイも作れますが、この場合も1回使うとPS144)になってしまいます。まったく、KAIといひDUO



初めは絶対に無理だと言われていたNEW GAMEからの2コインクリアがいよいよ私たちの前へと姿を現わしつつあります。これも4面と5面の宝物のおかげです。しかし、その道はいばらの道。つらく険しい道です。正確なパターンと確かな腕、それと正しい心が必要じゃ。よいが、忘れなさんな。作心じや、そいつつるワリには、127面でDUO DIMENSIONでクリアしたりするわけだ。

表1を見て下さい。主な1コインクリアルートが書かれています。しかし、右側の3種はひどく遠回りしていることに気がつくでしょう。実は、この3つはNEW GAMEからの2コインクリアのために開発されたルートなのです。ではこの3つのルートの中より比較的一くまで比較的「楽なコース(表の中央)を面マップ付で解説してゆきましょう。

「MONSTERBUSTERS 世界統一規格」のつとて書かれていますので、凡例を見て下さい。



いたNEW GAMEからの2コインクリアがいよいよ私たちの前へと姿を現わしつつあります。これも4面と5面の宝物のおかげです。しかし、その道はいばらの道。つらく険しい道です。正確なパターンと確かな腕、それと正しい心が必要じゃ。よいが、忘れなさんな。作心じや、そいつつるワリには、127面でDUO DIMENSIONでクリアしたりするわけだ。

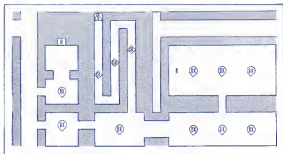


8: SHUNNED CAVERN

オレンジパンバイア×2 グリーンパンバイア×4 ブラックスライム×8
ブルーキャプテン×1

ルート: R(3)→B(8)

赤から青へのルートなので、ブルーキャプテンとは事をがまえずにすむ。ブラックスライムを甘くみないように!

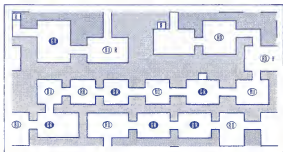


19: EMPTY CISTERN

ブラックパンバイア×8 グリーンスネーク×3 メイシ×1

ルート: R(8)→B(開いている: 27)

慣れないうちは狭い通路のスネークは恐いかも知れないが、縦に動いている時に、横をサッと抜けてしまうのがコツ。メイシには要注意。



27: WATER LIME

レッドスライム×8 ブルースライム×4 グリーンウーズ×8

ルート: R(18)→B(8)

なんでもないハズヨキなものの、スライムを倒して通るが横を抜けるかは、あなた次第。

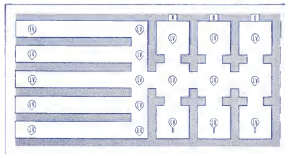
凡例

□: ドア (中の文字は色) □: 初めから開いているドア □: トラップドア
■: アイコン □: トレジャーボックス 単独の英文字: 鍵とその色
(モンスター)

○: パンバイア M: バット ◇: スネーク ○: スライム ●: ウーズ
○: D級ナイト (ブルーナイト、ブラックナイト、ミラーナイト、ハイパーナイト、リザードマン、レッドナイト)
○: C級ナイト (ブルーアイ、スチールハイパー、ピンクソード、ブルーシールド)
○: B級ナイト (シルバーハイパー、ブラックリザード)
●: A級ナイト (ブルーキャプテン、ブラックキャプテン、ゴールデンミラー、ゴールデンハイパー、ブラウンリザード、アキンドナイト)
○: ノーマルローバー ○: スーパーローバー ●: ランド・アークン
○: ウィル・オー・ウィスプ △: イシターの幻影

(種別の表記)

LV: ライトバイオレット O, OR: オレンジ G, GR: グリーン BK: ブラック R, RD: レッド B, BU: ブルー Y, YL: イエロー PK: ピンク W: ホワイト V: バイオレット C: シアン DY: ダークイエロー DG: ダークグリーン MR: ミラー HY: ハイパー LZ: リザード AK: アキンド A: ACローバー

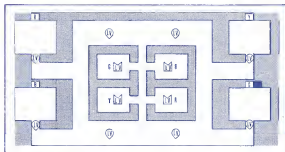


1: TOP OF THE TOWER

ライトバイオレットパンバイア×13

ルート: →B(3)

まずは問題ない。こんなことで経験かせいでしょうがないので、さっさとクリアしよう。いつものクセで See Status してはダメ! MP は 7 しかないのだから...



3: OBSERVATORY

ライトバイオレットパンバイア×8 ライトバイオレットバット×4

ルート: R(1)→Y(8)

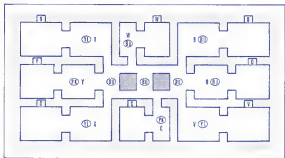
鍵はバットにさわらないように注意しながらギルに取らせるようにすること。ギルは100が400になるまで決して開てはならない。



35: KNIGHTS' CHAMBER

ブルーナイト×3 ブラックナイト×2 ミラーナイト×1
 ハイパーナイト×1 リザードマン×1 レッドナイト×1
 ルート: R35→B37

青の鍵の所にあるブラックナイトは、ギルのステータスに余力があれば倒してしまってもよいが、このぐらいいかわせる院が欲しい。



37: JUNCTION

ブルースライム×8 イエロースライム×3 ピンクスライム×2
 ルート: W35→V40

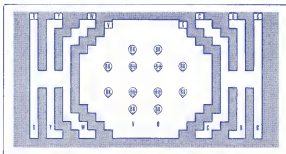
スライムが意外に手強いが、壁に上手くひっかけて止めてしまてファイアーボールを撃ち込もう。ただし、あまり無理に倒そうとすると時間切れになるので注意。



42: SPECTER CELL

ブラックウーズ×8 ブルーアイ×8 ドルイド×1
 ルート: R37→B39

ブルーアイをまくのは大したことはいませんが、ブラックウーズがけっこう怖い。ドルイドにも気を配らなければいけない。意外にしんどい面と言えらう。

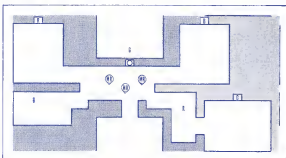


30: COLOSSEUM

ブルーキャプテン×4 ブラックナイト×8

ルート: R37→W、V→O、L→B30またはL→G30

27を抜けた君なら別にどうということはないだろう。紫のドアを出たらギルを上端につけておく。そうすれば、カイが鍵を取りに下側へ行った時、2人を同時に操作できる。多少前に自信があれば31へ寄った方がいい。アトの展開がかなり速になる。

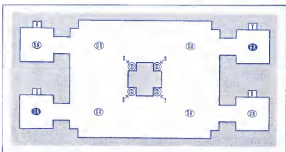


31: TRAINING YARD

ミラーナイト×3 メイジ×2

ルート: G30→宝箱→G30

ミラーナイトは足が速いので注意。宝を取ったら下に降りて鍵を取り素速に戻ろう。気を取られているとギルがメイジにやられるぞ！

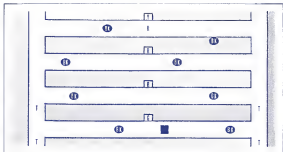


33: GREEN COURT

グリーンスライム×6 グリーンウーズ×2 グリーンローバー×4

ルート: G30→B35

グリーンローバーは足が速いので案にまけるはずですが、スライムに気を付けていればOK！

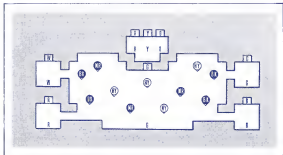


51: LIBRARY

ブラックウーズ×3

ルート: B54→R53

ひたすらブラックウーズが恐い。ポケツとしてとギルがウイザードの集合団ランチにある。気の抜けない面だ。



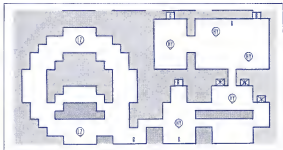
56: AUDIENCE HALL

ブラックキャプテン×4 ゴールデンミラー×3 ハイパーナイト×4

ソーサラー×1

ルート: B50→C、O→Y路またはB51→G70

ルートの1は緑のドアの方が美かも知れないが、緑の鍵を取りに行くのは多少つらいかも知れない。ソーサラーが危険なので、ギルは連れ歩かないようにすること。



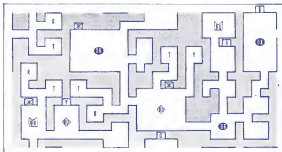
59: QUEEN'S ROOM

ハイパーナイト×5 リザードマン×2 ウイザード×1

ハイパーメイズ×1

ルート: B58→G70

マジシャンに気をつければ比較的安全な。緑の鍵はギルが取りに行くようにする。いざというときにはハイパーメイズの呪文なら多少くらってもかまわない(退化呪文なので、その場ではダメージを受けないため)。



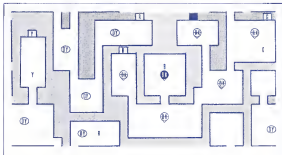
58: GOBLIN'S LAIR

オレンジバット×1 ブルーバット×2 ブルースネーク×2

グリーンウーズ×1 ブラックウーズ×2

ルート: R40→B50

下がつてすぐのグリーンウーズは意外と危いので、ギルに余力があれば倒してしまふべきだ。他は問題無しだろう。

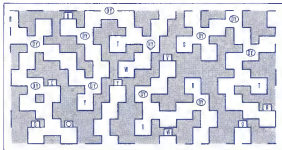


55: THIEF'S HIDEOUT

ダークイエロースライム×6 ブルーアイ×5 ブラックキャプテン×1

ルート: R50→Y、G→B54

ダークイエロースライムをまくのは別に難しくない。青の鍵はギルに取らせよう。もし途中でやられた時、3コインクリアに望みをつぐために、ダークイエロースライムを倒してかせぐ(後述)のいい。

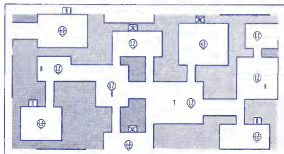


64: QUOX'S LABYRINTH

ダークイエロースライム×10 ハイパーナイト×1

ルート: G55→宝箱→Y51

とりあえず右の室を取るが、黄のドアまで行くには5匹のダークイエロースライムをかきねばならない。Sleepを使いたいところだが、最終的な利源は現にまかせよう。それとも120秒でスライムをファイアーボールで倒せるか？

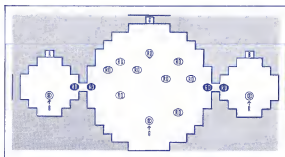


74: THRONE ROOM

リザードマン×6 ピンクソード×5 ハイパーメイス×2

ルート: B75→G76

部屋が広いので敵をまく分には問題ないが、ハイパーメイスには注意。通り道に壁があるので案は案。



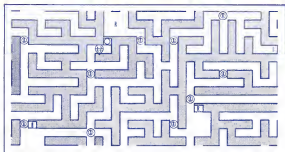
76: RED COURT

レッドスライム×8 レッドウーズ×4 レッドナイト×1

レッドローバー×3

ルート: B76→G77

中央へ出る通路のレッドウーズだけが邪魔。じっくり待つしかない。できればこんなところで Sleep は使いたくない…。時間切れになっても部屋が広いので、けっこう逃げ回れるぞ！



88: SECRET CORRIDOR

ブラックリザード×1 AC ローバー×10

ルート: B76→宝箱→B80

いよいよ1コイン目の山場だ。残ったMPの内の1つをShieldに使い、残り全てをProtectionに使う。うまいパターンを作っても、宝を取って出口へ向うためには3匹のローバーとすれ違うことになる。内1匹はギルで倒せもが残り2匹は…。君のテクニックが要求される。自分なりのパターンでチャレンジしてみよう。

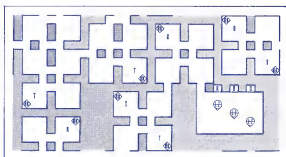


73: ANTECHAMBER

レッドウーズ×8 イエローローバー×8

ルート: R78→B75

ドアを出たらすぐに壁のドアの前を通り過ぎ壁の反対側回り込み、ローバーは通ってこれずに壁のむこうで止まってくれる。そこで機会をうかがい、レッドウーズが動いたスキにギルが背の壁を取るようにする。

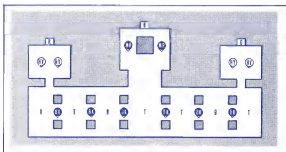


78: ATTENDANT'S ROOM

ブラックスネーク×8 ピンクソード×3 ドルイド×1

ルート: R78→B75

ここをクリアできれば一気に75まで行くことができる。さほどつらくはないが、なにせ背の壁が遠い。ギルが反対側から裏面に入った瞬間に、ドルイドの攻撃を受けないように！

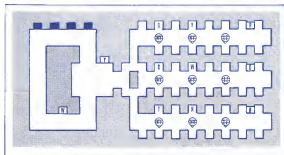


75: KING'S ROOM

ブラックキャプテン×8 ゴールデンミラー×2 ハイパーナイト×4

ルート: G78→B76または R75→B76

マジシャンがいないので、カイの操作に専念できる。ドア前のゴールデンミラーがうとうとうしいが、ここまで来れた君なら問題ないはず。テクニックを見せてくれ。

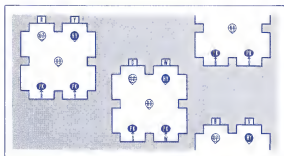


101: HARNESS STORAGE

シルバーハイパー×3 ブラックリザード×3 ハイパードルド×2

ルート：G77→B(108)

幅2マスの通路なので、けっこう見切れるが、青の鍵を取るのはデトつらいところ。ハイパードルドにも気を配れ！



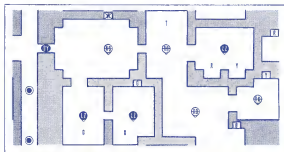
106: HALL OF WARRIORS

ピンクウーズ×4 ゴールデンハイパー×3 ブラウンリザード×3

ブルーシールド×3 ハイパードルド×1

ルート：R(101)→Y、W→W、V→B(117)

ピンクウーズが鍵を持っているが、もはや恐いとは言ってもらえないだろう。ギルがナイトにひかかったら危険だ、気ををつけろ。ループの回数を間違えたら最期、あわれ一撃おだぶつの BLUE COURT 行きだ！



117: GUEST CHAMBER

ダークイエローウーズ×1 シルバーハイパー×3 ブルーシールド×4

ランドアーチン×2 ハイパーウィザード×3

ルート：R(106)→Y(121)

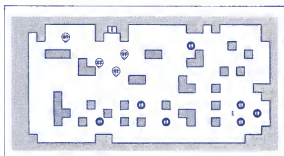
何がっついて、ダークイエローウーズが動くまで待たねばならない。その間に、ハイパーウィザードの集中砲火を浴びてギルがやられる可能性は大。もし、逃れたとしても右の通路まではギルを連れてこない、カイが黄の鍵を取りに行った瞬間にやられるぞ！



81: FORBIDDEN HALL

ルート：R87→Secret Passage66

久しぶりにほっとできる面だ。時間いっぱいまで休んでから、例の方法で抜けよう。

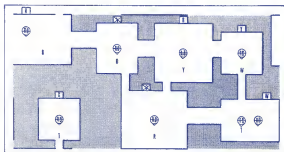


96: ANCIENT RUIN

シルバーハイパー×4 グリーンスーパー×1 ハイパードルド×2

ルート：Secret Passage111→R97

ギルはハイパードルドの攻撃を受けないうちに、出口の方へ向かわせておくこと。グリーンスーパーが多数いるが、部屋が広いので地形を覚えれば、けっこうまきやすい。



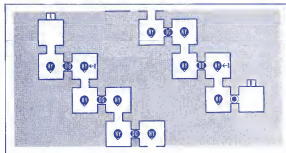
97: COMMON CHAMBER

ブルーシールド×7 ブラックリザード×1 ハイパーメイジ×1

ハイパーソーサラー×1

ルート：R96→W(101)

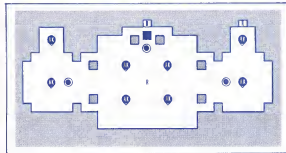
部屋が広いので問題ないですが、マジシャンには気を付けるように。



123: PORTCULLIS

ダークグリーンウーズ×5 ゴールデンハイパー×11 ランドアーチン×1
 ハイバードルド×2 ハイパーウィザード×1
 ルート: R(122)→B(127)

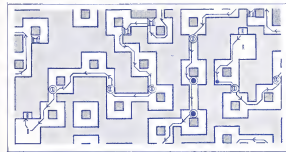
もう Protection で駆けぬけるしかない。ランドアーチンのところは引き付けてから Panic を使うといい(まけるにはまけるが、むずかしいので。)鍵を取るのを忘れるなよ。出口に入る前に Duo Dimension に合わせておくのを忘れるな。ASSIST は Panic に合わせておくといい。



127: ENTRANT HALL

アキンドナイト×8 ランドアーチン×3 ハイパーソーサラー×1
 ハイバードルド×1 ハイパーウィザード×2
 ルート: R(123)→B(128)

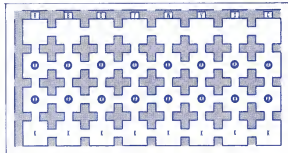
始まったらいきなり Duo Dimension、その後もし MP が余っていれば Protection を張ってもいい。青のドアの方へと進み、ランドアーチンが来るのを Panic で足止めし、素速く Call Gil に合わせてドアの前でボタンを押す。
 一巻の舌の巻かれる瞬間だ。おめでとう!!



78: BOULDER PASSAGE

ブラックバット×4 AC ローバー×6 ランドアーチン×2
 ルート: R(31)→B(8)

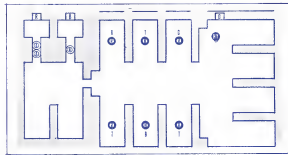
スペースが余ったので、この箇所のパターンを紹介しよう。図の黒点の所で止まってランドアーチンを集め、それから緑のように動けば Protection Large 数枚で用が足りるのだ。もちろん、Special は Call Gil に合わせておくんだぞー! 最後は連続で Call Gil だぞ。



121: COMMON ROOM

ブルースーパー×16 ハイパーウィザード×1
 ルート: R(117)→7(123)

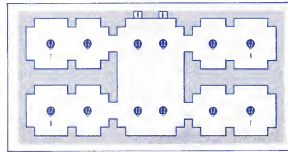
1 コインではここが限界。おつかれさま。実は Heat Body 2 回使うだけで、この部屋は突破できる。パターンを見つけてよう。確実に抜けるために Detect Key も使いたいとこだが…。ハイパーウィザードは倒しても、倒さずとも可という所。



128: CHARIOT HANGER

ゴールデンハイパー×1 AC ローバー×3 レッドスーパー×6 ハイバードルド×3 ハイパーウィザード×1
 ルート: G(121)→G(121)

おっとっと、ここはハマリ部屋。121から戻ってここへ来た時は、カいはゴールデンハイパーをよけながら、ギルに鍵を取らせに行こう。但しマジシャンには要注意。とっととおさらば!



122: WAITING ROOM

ブラウリザード×12 ハイパーソーサラー×2 ハイパーウィザード×2
 ルート: R(121)→B(123)

もはや、この位の図はキミにとってはなんでもないはずだ。マジシャンにだけ気を付ければ楽勝だ。

ピンボールコーナー

これはBLACK & BULLET全貌。

ブラック・ベルト



これが「敵」
5つのポイントを狙え。



問われるぞ ショットのテク

実はこのブラック・ベルト、久しぶりにショットのテクがいるマシンなんだ。右側のシェードレインを見てくれ。ちょうどまんなかあたりに、READYと書かれたライトとロールオーバーセンサが見える。さらに、上端にはキノコ型センサも見える。ショットが手前のセンサを通過してから奥の

センサに当たるまでの時間が、長ければ長いほど高得点を得られるようになっていくんだ。つまり、奥のセンサにより速かに当てればいいんだ。

最低は0点（まだならなきゃ当然だわな）だけど、最高は25000点。さらにゲージのEXTRA BALLライトが点滅している時は、エキストラボールまで狙えるんだから、のがす手はないぜ！

めざすは黒帯！

このマシンの攻略の大きなポイントは、プレイフィールドの倍率

だが、これを上げるためにはフィールド中央にある「敵」の5箇所に攻撃を決めなければならない。その5箇所とは、「黒」・「右脇」・「左脇」・「肩」・「左腕」となっている。「黒」はフィールド中央のソーサー（なぜか敵の股間にソーサーがあるが）に入れる。「黒」はそれぞれ側からランブレン（上段の赤いレイン）を逃す。「黒」はそれぞれ、もも、ひざ、ふくらはぎの3箇所のバンクを取る……ということによって、その場所のライトを点灯させる。5つのライトを灯ければ、プレイフィールドの倍率があがるというわけ。

ところでこの倍率、相手の帯の

色で表されていて、2倍だと黄色帯、3倍だと緑帯、4倍だと青帯、そして5倍（これが上限）だと黒帯になるのだ。黒帯を取れば、かなりの高得点が期待できるから、目指すは黒帯！というわけだ。

また、「黒」以外の4つを先に点灯させてから「黒」を決めればエキストラボールも取れる。但しこ

れには時間制限があって、他の4つが点灯してから一定時間内（ソーサーの手前の赤い矢印が灯っている間）に、ソーサーに入れないといけない。世の中、それほど甘くはない。

右端上のボナペーシジ、自給けエナキス！

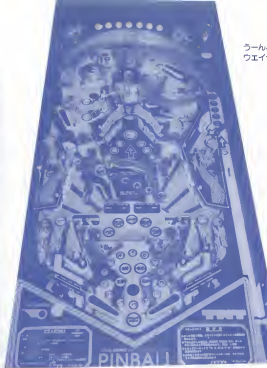


BINGO IN

日本でピンゴは…

シグマの真鍋社長の決断で、アメリカからピンゴを輸入し、日本初のピンゴ店を開いたのが、1970年ということは、前号で書きました。結果どうだったか？もちろん、開拓戦としての、それなりの苦勞もしたけれど、次第に人気もでてきて、ついには日本のファンをのびのびと楽しませたのです。この人気は16年たった今もおとえていません。

もっとも18年の間には、マシーンも移り変わります。輸入したピンゴの台はもとより古いものであったので、ガタがきてしまったん



うーん、いかにもバリエーションの描かれたレインはゲートが閉まっている時、開けることができれば1万円が入るのだ、が開けられたゲートは一定時間で閉ま

いろいろあるぞ 高得点 フィーチャー

る。ゲートが開いている間はエスケープレインのライトが点灯し、そこを通るとゲートが開いて、1万円が入る。フィーチャーからフィーールドを一周するように、左翼のスピナーを通して中段のスピナーボナナスホールに入れば、左右のゲージがスピナーの回転によって変わ

り、その止まった場所の得点を得られる。

左側のソーサーは、COLLECT BONUSのライトが点いている点に入れば、それまでのためたボナナスが入る。

しかし、なんともいって、このマシンのダイオウ味は、上の左右のフィーチャーでラングレンのボレーを繰り返すこと。

ここやってラングレンを通して、ここを繰り返すことによって、コレクトボナナス点灯やホールボナナス、ついにエキストラ点灯、3シャル点灯といったフィーチャーを得られるのだ。見のがすことはできない。

さらなる 高得点のために

得点の中で意外と大きな比重を持つのが、アウトホール時々のボナナスなんだけど、このボナナスを大きくするためには、倍率を上げる。最高5倍とが必要。倍率を上げるには、フィーールドの両サイドにある黄色のドロップターゲットを全て、落とせばOK。

です。

それ、シグマの店に買かたつた発見の明があつたのは、自社でピンゴを開発したことです。シグマは11種の国産ピンゴを発売して、ピンゴをしっかりと提供させたのです。

現在、シグマの店に買かたつたピンゴはほとんど国産になっていいます。オリジナルのピンゴにはシグマの店客店（電話3-1488）2041へにはまだ残っているの、オリジナルのピンゴをやりたい人は是非に行けば大丈夫です、ぜひどうぞ。



右は黒帯を脱げるカマ

つ落とすことに「KARATE」のライトが1つずつ点灯してゆき、つ全てが点灯すれば倍率UPというわけだ。

ところで日本のピンゴはこのような形で現在にいたっているわけですが、残念ながら、今もなお、ピンゴは東京でしか出回らないです。このピンゴは最初に所々わかって、これからは全国的に広がってゆくかも知れないのです。シグマの店客店に、次のように、ピンゴの置かれている状態、今後を願ってみたい。

○ピンゴはマシンに手がかかりすぎる。メンテナ、サービス、メンテナンス、と沢山の人の手が必要。

実は私は 困っている

今回、このマシンを選んだのは個人的な好みなんです、最近ピンボールの新作が多くて、機種選に困っています。今号ではワイアムスの「グランド・リザード」、ロードキング、プレミアの「ハリウッドナイト」、バリーの「ミッドウェイ」の「モーター・ドリーム」が候補に上がりました。紹介したいマシンがあったらお手紙下さい。ではお別れはこれ。

(大)

やや、開発者が編集部にやってきた

9月某日、この日は特別な日であつた。なんと、我がゲームスト編集部に源平討魔伝の開発者がやつてきた。

製作の意図とか発想、開発中の苦
労話とかお話をうかがいたいと思
います。

編集部 はじめまして。わざわざおいでいただき、ありがとうございます。みんなでどんなことが聞けるだろうとワクワクしています。まずは源平討魔伝について。

——ゲームスト編集部で、会議はおごそかに……ということとは全くなく、編集部のみんながワイワイと騒がしい中、ナムコの中嶋氏、高橋氏、大久保氏を囲んで、このインタビュースタートしました。

職業部 自己紹介などをお願いします。

中渚 ええと、サウンドを担当しました中渚です。この源平の競馬はサンダーセブターやモトスのサウンドも担当しています。

高橋 キャラクター担当の高橋です。あのパラデュークのキャラクターをつくったといえ、おわかりだと思います。

なるほど、確かにパラデュークの2万点の顔にソックリなの

中濁 ええと、サウンドを担当
しました中濁です。この源平の前
はサンダーセプターやモトスのサ
ウンドも担当しています。

——なるほど、確かにバラデュー

1クの2万点の顔にソックリなの

『源平討魔伝』開発者大いに語る

中瀧憲雄・高橋由紀夫・大久保良一の各氏

怨念じゃー
恨みをはらさん

敗者の怨念がパワー

ました。大学時代は、パソコン雑誌にゲームプログラムを送ったりしていたんですよ。


敗者の怨念がパワーなめた

編集部　なるほど、なかなかすごい人達なんですわね。ではまず、源平討魔伝のアイデアがどこから来たのか教えて下さい。

編集部 源平討魔伝は、映像的にもサウンド的にも際立っているんですが、何か理由があるんですか？

大久保　　まず、純日本的なものを
作りたか、というのが始まり
です。時代劇というや江戸時代
と相場が決まっているんですが、それ
ではありきたりすぎるので、時代
を他に求めたんですね。一方、今
の日本人のルーツを探っていく
と、源氏、平氏、藤原氏の3につ
き集まっていくらしいんです。その
中の2がつ、日本を2分した争い
を僕は平氏系なんで、歴史のうらみ
をばらしてやろう、と考えたんで

中瀬 それはですね、ナムコの社内には映像や音楽を追求してというセクシオンがあっていて今回の源平討魔伝は、その映像関係という面で、そこと深くかかわっているようで、木格のなプロモーションでおり、本格的なプロモーションフィルムとの製作も進んでいます。将来的には、源平討魔伝を映画化するなんていうことぜひやってみたいですね。



——なるほどネ、歴史を選手にとった発想は、ここからきたのかとった発想は、ここからきたのか……感心。

大久保 そうすることによって負けた側の怨念という画がハッキリしてゲームの世界も明確になりますからね。

ロケットと距離の太く保さん

今でも惜しいネ 消えたキヤラクター

——すごい、やつぱりナムコ。
なかなか気合が入っているなあ……
編集部 開発にまつわるお話な
ど。

高橋 個人的には、教多くのキ

高橋 そうですねえ、かなりハードスケジュールだったので、ひと月位、会社に泊り込んだりしましたね。夜は空調が切れて暑くて苦しいんですよ。

—このあたりから、場が気楽



絵を書くのがひびく大変で、アル
バイトの人と必死になつてやりま
したね。

編集部 プログラムのほうでも
大変だったんですか？

大久保 ええ、容量が足りなく
て、あちこちを削らなくて、ち
よつとも多く入れよう、やり
くりしたのが大変でしたね。

——うーん、昔のパソコンはメ
モリが少なく、プログラムがす
ぐあふれて大変だったんだ。

中瀬 サウンドの方では、この
ゲームの特徴の音声合成機能に、
ナムコ初の声優さんを使って気合
を入れています。あと、今回は本格
的にFM音源にとり組んだ作品と
して、和洋のイメージの融合を狙
っています。

編集部 なんが苦労が多いで
すねえ。今のお話の中にあつた、

消えたキャラクターにはどんなの
がいるんですか？

高橋 いっぱいいますよ。仁
王様とか、尼さんとか、尼さん
んかは、急に抱きついてきて、ハ
ナシマセメゾ、なんて言っちゃう
んですよ。ちろつと足が見えたり
して、色っぽいんです。(笑)

——うむ、なんて情しきキャ
ラクターなん。

大久保 あと、今回は京都に取
材しにいって死んでいくっていう
と平清盛にお参りして、いろいろ
資料を集めてきたんです。もちろ
ん名物うすすいも食べてきました。

——その時の話を聞いて、編集
部一同大笑でした。

編集部 ゲームの中で、お遊び
で何か入ってるとかありますか？

高橋 駄洒落の国というのがあ
るんですよ。しょうもないギャグ

の連発で、その土蔵が強いので
笑えないで死んでいくっていうの
がサケナヤですね。

中瀬 もう根づめて疲れて仕事
してる、ほんとにつまらないギ
ャグで笑っちゃうんです。それがそ
のまま入ってます。

大久保 でも、夜に一人で駄洒
落をゲームにプログラムしてと
思っていますよ。(同その姿を想

使して大笑)

——だいふ、話もハズンできま
きた。

編集部 一つ気になるんですが
四谷怪談の映画みたいに、お蔵い
なんかはしたんですか、お蔵い
中瀬 そんなんですよ、たたら
れたんですよ。

——えっ、編集部一同ギョッ。

中瀬 京都で清盛の方はお参り
したんですが、頼朝の方は行つて
ないんです。鎌倉ですら、近い
んですよ。

高橋 (不気味に) そこで、僕
と大久保さんがバイクでコケて血
流したり、デザインのパイロットの
人がビデオの撮影中、岩場でひつ
り返ったり、足も、傷口が悪化し
て切り落とすハメになるとこが

たし、悪いことが続きましたね。
大久保 しまいに、みんな呪わ
れて死ぬんじゃないかって。だか
ら、早く鎌倉行つてこようとい
うことになったんです。

編集部 それで行つてきたん
ですよ。

中瀬 いや、実はまだしてまだ
行っていないんですよ。

——しょうがねえと大笑。で
も、なんか雰囲気が悪くなつてき
ました。うーん。

編集部 じゃあ、最後に、源平
討魔伝はココが逆？、というこ
とをアピールしてください。

大久保 オリジナル性が高く、
キャラクターがしっかりしている
というところ。皆さんも、ここ
の戦平の世界にひたつてください。

活発に意見を交換した

編集部 源平討魔伝製作にか
かるエピソード、面白いお話さ
がつてきたんですが、最後に、
源平討魔伝と離れて結構ですが
これだけは話しておきたい、とい
うことがありましたか、どうぞ？

中瀬 そうですね。開発にす
きわる者として、ぜひ実現してい
な

と思うことがあります。前々から
希望していたことが、

他メーカーの開発者と同じ席で
当面している問題、あるいは将来
の問題なども、色々意見をたか
つて、交換してきませんか。同じ
仕事、交流してきませんか。同じ
意味で刺激合うことは、必ずプ
ラスとなつて、私達にも会社にも
プラスとなつてはね返つてくる
と思うんですよ。

もちろん、開発という仕事の性
質、立場から、いろいろとむずか
しい問題があるのは事実ですが、
それを公的、第3者であるゲーメ
ストさんに一言に集まれる余白を
なてていただけないか、というこ
と。

——貴重な意見ありがとうございます。
これからはナムコの開発の人間
を作ってください。(横成、伊武見)

高橋さん(上)と印刷さん

君こそゲームスト ハイスコア申請用紙

ゲーム名

--

スコア

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

PTS.

月 日

達成

面数等

--

備考

--

ゲーム
センター

名前

--

住所

--

電話

--

氏 名

--

スコア
ネーム

--

住 所

--

電話番号

()

年齢

--

才 男・女

感想

--

以上のスコアを記録したことを証します。

証人

--

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1-15-15

柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ *GAMER* 行

キ
リ
ト
リ
線

(ふりがな)

お名前

年齢 () 才

性別 (男・女)

ご住所 〒 □□□ □□ 電話 ()

①小学 () 年 ②中学 () 年

③高校 () 年 ④大学 () 年

⑤社会人 ⑥その他 ()

●コナミキッズクラブ



②ヨットパーカー⑤
(プレゼント)

③キャップ③
(プレゼント)

④Tシャツ⑤
(プレゼント)

⑥ウエストバック
(プレゼント)

ゲームスト流 大紹介



①ゼビウス
Tシャツ1800円
ナムコ
(プレゼント)

ナムコオリジナル
Tシャツ 1800円

オーバーオール(非売品)



ブルゾン(非売品)

●ナムコ直営店聖蹟桜が丘キャラット
ユニフォーム

キャラクターグッズ & メーカーユニフォーム

⑤スーパースターフォース (プレゼント) ⑦ソロモンの鍵M (プレゼント) ⑧マイティボンジャックM (プレゼント)



●タイトー直営店の
ユニフォーム(非売品)

プレゼント応募要領
「オッ、いいじゃない」と言っ
てくれた君、プレゼントと表示さ
れているキャラクターグッズ類を
プレゼントしよう。
希望者は番号をハガキに書いて
係まで送って下さい。
宛先 〒100 東京都千代田
区内神田 一五 一五 柴田ヒ
ル新声社 ゲームスト編集部
「キャラクターグッズ
プレゼント」係



●デクモTシャツ

吉田真規子さん 内田泰希さん 萩原 新さん 74



おめでとう!! 栄光の戦士 GAMESTAR

速!!

ハイスコアを載せていないお店を出したハイスコアも、とじこみのハガキを使用してければ、このコーナーで載せちゃうゾ!!
注: 順位は、前号を含めた総合順位を集計してつけています。

●サラマンダ

- 1位 4,825,560点 ACU-Y.N (東京)
2位 3,435,366点 SKY (神奈川)
3位 3,192,460点 STAC-DRU (大阪)

●アルカノイド

- 1位 1,247,450点 ITP-魔王-山河修彦 (東京)
2位 1,255,980点 JOE スツカ (京都)
3位 1,223,320点 B.B.B (鹿児島)

●熱血硬派くにおくん

- 1位 703,480点 VERTEX-AVL (神奈川)
2位 603,450点 松下俊二 (大阪)
3位 548,050点 よいこのかちくん (愛媛)

●ファンタジーゾーン

- 1位 25,811,160点 NEC (岡山)
2位 23,014,480点 STAC-NSB (大阪)
3位 21,584,000点 浜松岡次

●アテナ

- 1,000万点達成者
Tag (MARs)---EVERY 無し (福島)
SUPER EXTRA---EVERY 有り (愛知)

●イシターの復活

- MAIN GATE クリア
全国多数の皆さん

●ワールドカップ

- ファイナルクリア T.S.、平川卓、Lucky
7 AKABEE、Y.H. 原田芳幸、河村浩二、Mr.
ラッセル その他多数の皆さん

●アルゴスの戦士 (全面クリア)

- 1位 6,038,960点 Sergeant Pepper (京都)
2位 5,742,320点 AKO-AKO (埼玉)
3位 5,560,960点 ボーボノ (鹿児島)

●エンデュロレーサー

- 1位 42,193,744点 FPG-BON (千葉)
2位 35,180,918点 しくちゅうご (青森)
3位 25,185,485点 AsA (Supreme) (福島)

めざせ ハイスコア!!

ゲーム機に表示される数字...それはプレイした者、努力した者のみが知る汗の結晶だ。

ゲーム人気度ベスト10

この人気度は全国各地30軒あまりのゲームセンターの調査によるものです。

順位	前回順位	機種	メーカー
↑1	初登場	サラマンダ	コナミ
↑2	初登場	アルカノイド	タイトー
→3	3	熱血硬派くにお君	テクノスジャパン
↓4	1	ファンタジーゾーン	セガ
5	初登場	アテナ	SNK
↑6	8	イシターの復活	ナムコ
↓7	2	アルゴスの戦士	テクモ
8	初登場	ワールドカップ	テクモ
↓9	4	グラディウス	コナミ
10	初登場	エンデュロレーサー	セガ

(注) 全国各店から提出していただいたゲーム順位を1位10点、2位9点……10位1点として計算し、その総計(総点数)を基にトータル順位としました。(9月20日集計)

寸評

それと、NEWゲームの中にまじってファンタジーゾーン、ワールドカップ、グラディウスなどががんばってます。次回は、サラマンダは強かった。サラマンダの次にアルカノイドという店が多かったので、ランキングの変動が予想されたい予想どおりの1・2位でしょう。ます。(悠理)

ゲームコーナーロン

札幌市北区新等保12条1丁目1-5 ☎(011)761-6172

1	GAME	H/S SCORE	NAME	備考
1	サラマンダ	1,591,000	石川司	3周3コイン
2	グラディウス	1,191,600	千葉	3-4
3	スペースハリアー	40,374,170	ヒーちゃん	全周クリア
4	ガルディ	999,300 +α	艦 武	W
5	アルゴスの戦士	5,218,750	佐々木	W
6	熱血硬派くにお君	468,550	藤原直	4周目4周
7	ガントレット	4,752,698	安藤、ラッセル	レベル100
8	ファンタジーゾーン	9,413,300	IPON 川田	13面
9	アルカノイド	895,210	W	33面
10	シンドバッド	1,337,170	沢木雄志	R24

プレイシティキャロット夢似店

北海道札幌市西区等保2条2丁目 夢似タランビル

1	GAME	H/S SCORE	NAME	備考
1	サラマンダ	2,135,300	田中博史	3-5
2	サンダーセプター	434,340	さびひろし	10-4クリア
3	イシターの復活	128面クリア	9名	
4	アルカノイド	881,160	西村賢治	全面クリア
5	ガルディ	1,000,000 +α	梅崎つとむ	クリア
6	モモコ12%	1,283,700	中居俊	全周クリア
7	アテナ	336,650	佐々木義久	R-7
8	ランシエクラシス	168,390	佐々木義久	
9	ウルキュールの戦艦	全周クリア	6名	
10	バベルの塔	232,000	内村誠治	全周クリア

アポロ

東京都東村山市栄町2-16-18 ☎(0423)95-1889

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマダ	1,970,800	T A K O	
2 インターの復活	128面クリア	K I N	
3 アルゴスの戦士	3,922,660	J S T	最終面クリア
4 ファンタジーゾーン	11,259,300	A A M	
5 アルカノイド	1,183,000	G T X	
6 ガンズーク	1,873,850	E N D	
7 ワルキューレ	最終面クリア	T M 智博	
8 ワールドカップ	8 - 0	T - S	FINAL
9 ダンプ松本	7,853,260	T O E T R O U	7割クリア
10 ワンダーセブター	426,100	P O L	最終ランタ

ブレイシティキャロット集落

東京都品川区東横町1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943-6735

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマダ	4,826,500	ACU-Y N	7-2
2 アテナ	2,233,800	ICH RED-Y N	最終面クリア
3 タイムボック(2P)	163,985	KANRY ACU-REI KUMABE	C P
4 アルカノイド	1,287,450	IFP 高橋	A L L
5 ワンダーセブター	464,680	KANEY KEI TSE	MASTER
6 タンク&タナシ	133,880	ICH RED-Y N	5面
7 ワンダーボーイ	2,549,890	宮崎伸平	5人設定ミス
8 X ミッション	全面クリア	バババ後竹	最終面クリア
9 ガルディ	1,224,300	1人	3周目1面
10 ジュエルコレクター	28,134,141	FPG-BQN	47910

ブレイシティキャロット集落



ゲームプラザ・サ・ゴリラ

東京都品川区東横町1-15-1 サンシティキャロット集落ビル ☎(03)943-6718

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スラップファイ	3,484,410	Y - F	
2 アルカノイド	1,176,180	森沢誠	
3 サラマダ	2,217,300	AKO-LUM	
4 アテナ	910,250	赤城山23号	
5 毛モコ25%	136,600	R 889-VISEN	
6 エンペルレーン	2,401,242	梅沢	
7 グラディウス	2,207,800	A N 軍団	
8 ハンズ・オブ・ディン	47,689,810	森沢誠	
9 ワルキューレ	73,000	C H I	
10 ランダーボーイ	131,500	YU 2,タリム	マシン

サンベディックナムコランド

千葉県習志野市津津1-161 ☎(0474)327-5182

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマダ	2,223,800	C O M	3人ノーマル
2 アルカノイド	986,310	森 真	全面クリア
3 エンペルレーン	16,132,105	YU A	8割クリア(2周目はミス)
4 ランダーボーイ	109,000	Deeth	ネオリス
5 A S O	3,026,040	YU A	全面クリア
6 モモコ25%	116,300	あまのこい	2周目の18P
7 X ミッション	885,400	C O M	
8 ワンダーセブター	461,110	C O M	MASTER
9 ロングラン(7P)	1,910,990	C O M	LEVEL 5
10 おかしな作戦	79	あまのこい	さいごまで

ダイエーレジャーランド郡山店

福島県郡山市大町1丁目4-5 ☎(0248)314-2121(内)262

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 アテナ	10,000,000+	Tag(MARS)	2P 100%クリア
2 ロボットの魂	8,172,634	Tag(MARS)	高橋 真
3 スラップファイ	9,999,000+	SQL (Survive)	スラップファイ
4 ワンダーセブター	462,150	#	2周目クリア
5 アルカノイド	1,072,510	#	最終面クリア
6 闘いの脱獄	1,612,000	#	2周目クリア
7 タンク&タナシ	939,600	#	1コイン3面
8 エンペルレーン	25,186,405	Ash (Survive)	2人ノーマル407分
9 アルゴスの戦士	4,228,310	KID (Survive)	2人ノーマル47分
10 サラマダ	2,278,600	PKS (Survive)	2人ノーマル47分

二荒キャロットハウス

栃木県宇都宮市二荒町9-4 池田ビル ☎(0286)34-0611

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーゼビウス	1,375,040	AHM	ベルゼビル全破
2 クラッシュタナシ	89,600		
3 ロボレス2001	1,275,000	フジナリ 樹	R-15
4 サラマダ	1,725,000	DERMERS	
5 ガルディ	396,800	橋本裕大	1コイン
6 アテナ	162,100	かつみ	最終面クリア
7 ワンダーボーイ	636,470	小野道弘	
8 シティコレクション	205,200	小野道弘	リバイバルズ
9 ユーティライスター	812,400	Kotosawa	
10 エンペルレーン	30,163,743	たけしーし	3 55'40

二荒キャロットハウス



ボニーワールド・サ・ゴング

埼玉県所沢市町1-9 ☎(0429)25-5477

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 無敵戦車におく	343,600		
2 アルカノイド	1,051,900		
3 サラマダ	1,510,700		
4 スラップファイ	1,690,310		
5 ファンタジーゾーン	10,097,390		
6 ワンダーボーイ	2,049,710		
7 スラップタナシ	12,391,400		
8 ハルズ・オブ・ディン	7,377,790		
9 アテナ	1,819,550		
10 闘いの脱獄	339,500		

amusement house

埼玉県熊谷市市場15-12 ☎(0429)74-9152

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマダ	2,892,400	高橋 真	1コイン
2 アルカノイド	1,133,150	A P A	全面クリア
3 ファンタジーゾーン	10,858,520	AKO-LUM	
4 アルゴスの戦士	5,742,330	AKO-AKO	全面クリア
5 インターの復活	128面クリア	A O I	
6 グラディウス	2,525,700	N O V	ディカス
7 闘いの脱獄	364,150	さくらん	
8 ハルズ・オブ・ディン	5,063,360	AKO-LUM	55周
9 ワンダーボーイ	712,020	PAP	
10 闘いの脱獄	929,450	N O V	

MARY POPPINS

埼玉県熊谷市市場15-12 ☎(0429)74-9152

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市第一番町7-27 とうとうビル2F ☎(0176)24-0055

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマダ	1,833,600	松田真樹	
2 エンペルレーン	25,180,010	いしけい	ノーマルクリア
3 アテナ	1,361,000	dirty pan	
4 鉄甲艦	664,800	MARSH,ASH	全面クリア
5 アルゴスの戦士	3,558,230	佐 隆	全面クリア
6 ハンクワン	30,344,220	いしけい	ノーマルクリア
7 スラップタナシ	359,300	国分雄雄	ハード
8 ファンタジーゾーン	10,868,340	MARSH,ASH	
9 ワンダーボーイ	625,340	B A C	
10 スラップファイ	292,720	松田真樹	

DLL + 和店



DLL 屋内遊園地一関店

岩手県一関市大町77番地 ☎(0191)23-5011

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 グラディウス	1,244,700	すずき 大	
2 ファンタジーゾーン	14,680,400	さくらん	全破
3 闘いの脱獄	1,481,500	VGG-KMD	
4 アルゴスの戦士	3,405,380	ズンちゃん	
5 無敵戦車	7,005,100	VGC-WPB	
6 ギャラクシー	1,000,000	恋とオムレツ	
7 ドラゴンバスター	3,939,840	ズンちゃん	
8 バックランド	713,770	ズンちゃん	
9 1942	12,063,490	ズンちゃん	
10 スラップタナシ	3,457,260	ケンちゃん	

ヒノテバガス

宮城県仙台市青葉区1-10-23 日乃出ビル3階 ☎(022)644-9570

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 カルアット	1,482,000	5 KSSA/YLST	
2 アルカノイド	1,060,210	くつした	
3 ファンタジーゾーン	12,389,120	中ノ良太郎	
4 ワンダーボーイ	660,120	まるじ	
5 エンペルレーン	16,506,180	TOP ONE	
6 ガルディ	999,950		5周目
7 A S O	2,284,710	N-80/MAY	
8 闘いの脱獄	500,450	I, Z	2周目
9 ファンタジー	110,200	N, K	
10 闘いの脱獄	1,573,400	S, C, M	

AMUSEMENT HAUS

宮城県仙台市青葉区1丁目2-1 ☎(022)384-0247

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 アテナ	2,179,560	高橋 真	2PANK UP
2 スラップファイ	2,334,650	#	#
3 ファンタジーゾーン	9,884,000	#	#
4 アルゴスの戦士	3,552,840	#	NO EVERY
5 エンペルレーン	503,840	高橋 真	2PANK UP
6 クラッシュタナシ	218,700	丹野浩明	#
7 インターの復活	128面クリア	丹野浩明	
8 ショートコレクション	530,000	高橋 真	2PANK UP
9 ガンズ・オブ・ディン	1,400,250	丹野浩明	
10 無敵戦車におく	543,350	高橋 真	NO EVERY

小野塚商店(愛称: トッキョ)

神奈川県横浜市中区久木町1-32 ☎(045)733-3621

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 アルカノイド	315,530	SZMR	
2 IKARI	203,400	HKEYSH	
3 インターの復活	1,021,914	SKY/ANKMR	クリア5人
4 黄金の城	1,361,750	KKEYSH	
5 グラディウス	432,600	ONOR	
6 サラマンダ	3,436,300	S X Y	1 コイン
7 スペランサーII	189,350	HRMSH	
8 スラッシュファイブ	2,194,960	HSMT	
9 ロボレス2001	1,910,850	ERBW	
10 ワンダーボーイ	127,710	SZMR	

プレイシャトル

神奈川県横浜市伊勢崎町4-109 ☎(045)251-8340

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 モスコ20%	842,300	平石 浩	10周
2 熱血闘技(く)	709,400	VERTX.AVL	17周
3 サラマンダ	2,249,600	ECL.MAX	24周
4 ワールドカップ	5-0	平川 卓	全クリア
5 サンダーセプター	462,440	FANCY KETOSE	#
6 アテナ	1,647,800	EOL.TOPPE	#
7 X X X シュン	1,074,600	野島 けんすけ	ノーマル
8 スラッシュファイブ	254,300	EXTHEMEHD	5周
9 アルゴスの戦士	4,633,560	勝田ジョウジ	21周クリア
10 ソロモンの鍵	9,305,184	FANCY KETOSE	011 HT F46

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1-8-7 セントラルビル6F ☎(0263)33-6744

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 黄金の城	12,000,000+α	香-いさ美菜	3周目3周
2 サラマンダ	1,890,600	Lucky? (New with 1)	
3 アルカノイド	1,164,200	名倉 大	A L E
4 モスコ120%	1,107,460	TAKIHT Yumoto	
5 X X X シュン	992,500	H I M	
6 ファンタジーゾーン	7,246,900	THE ASO	Round 13
7 アテナ	726,700	SLEEPING	
8 スラッシュファイブ	636,100	マ(イ)TA N (JACK)	
9 鉄船伍	454,400	J I N	
10 サンダーセプター	440,500	マイター W (GAW)	最終周クリア

がらんがらん

長野県岡谷市市道東6-21 ☎(0265)182-3955

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 カルタット2	287,200	Lucky? T. ARABEJE	STAGE12
2 アルカノイド	797,830	Lucky? T. ARABEJE	ALL 預4
3 デーヴィンコード	10,000,000+α	Lucky? T. ARABEJE	8周目15周
4 インターの復活	128周クリア	Lucky? T. ARABEJE	TOP40+10
5 トイポップ	19,000	IP, ラウンジ17	
6 A S O	3,057,810	Lucky? T. ARABEJE	全周クリア
7 グラディウス	1,240,600	#	2周目6周
8 メジャーリーグ	228,550	AXIA	
9 バックランド	705,610	Lucky? T. ARABEJE	ラウンド34
10 スーパーインファ	1,199,250	AAA	ラウンド78

ゲームセンターヤマト

長野県長野市南町17-1番地 ☎(026)562-4939

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 サラマンダ	2,612,600	山田昌之	4-4
2 アテナ	745,600	佐藤 宏	最終周クリア
3 スラッシュファイブ	126,800	久保田正人	エリア4
4 熱血闘技(く)	192,600	小林一孝	ノーマル
5 グラディウス	1,553,200	丸山真郎	4-4
6 ファンタジーゾーン	11,038,950	新倉 浩	ノーマル
7 アルゴスの戦士	4,803,820	久保田正人	最終周クリア
8 スラッシュファイブ	10,000,000+α	久保田正人	最終バージョン
9 熱 IKARI	1,373,200	久保田正人	最終周クリア
10 ガントレット	751,085	小林一孝	1コイン64回

ゲームプラザ

千葉県千葉市中央区1-17-1 ☎(047)221-3932

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 サラマンダ	2,384,000	MADOKA S	4-1-1
2 ガルディ	\$99,900+α	BAW	5周目
3 アテナ	1,096,950	SHIY T	最終バージョン
4 X X X シュン	9,999,400+α	BAW	オールクリア
5 トイポップ(P)	130,380	MADOKA S	BOX UP
6 熱 五老衛門	\$99,999+α	K I O W	STAGE 25
7 サンダーセプター	424,530	BAW	HARDモード
8 アルカノイド	1,001,070	熊 達	R 033
9 エンパ・ローラー	42,193,744	PPG-BON	3 55 12
10 トイポップ(2P)	142,380	MADOKA S & BAW	BOX UP

ビティンセガ船橋店

千葉県船橋市町1-8-30 ☎(0474)23-7076

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 ファンタジーゾーン	15,532,200	赤谷正成	
2 ワンダーボーイ	1,115,250	J A C	
3 メジャーリーグ	2,272,650	Y. F	
4 ダンジョン	5,282,400	X I D	破ラウンド
5 カルタット	32,423,700	N W S	4周目16周
6 エンパ・ローラー	2,250,985	熊達 昌	
7 アルカノイド	975,200	X I D	A L L
8 ガルディ	1,000,000+α	#	
9 熱 IKARI	1,378,100	HANNY	
10 エンパ・ローラー	44,780	R O Y O	12周

GAME IN YAMAYA 熱中村

千葉県千葉市水戸町474 ☎(0486)98-7548

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 サラマンダ	1,917,500	村澤 実	1コイン1周目17周23周
2 アルゴスの戦士	4,741,720	小山広広	1コイン1周目17周23周
3 アルカノイド	1,201,600	宮澤秀雄	オールクリア
4 アテナ	933,940	宮澤秀雄	オールクリア
5 インターの復活	128周クリア	中山誠裕	
6 ソロモンの鍵	2,188,370	小山広広	ノーマル
7 熱血闘技(く)	316,300	嵐山秀人	2ラウンド
8 黄金の城	1,441,300	長谷川智	1周クリアで
9 モスコ120%	328,100	嵐山広	18才
10 ファンタジーゾーン	9,368,900	古川貴史	ノーマル

ゲームセンターミー

千葉県千葉市上志津1660-2 ☎(043)831-4226

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 サラマンダ	1,584,700	Y. I SYI	8/17
2 熱血闘技(く)	415,150	くわばら 吾	9/5
3 アルカノイド	970,250	H. M	9/10 SOUND 34クリア
4 ファンタジーゾーン	16,933,710	川津 寛	8/10
5 アテナ	1,209,100	リンダ 寛	9/3
6 グラディウス	1,426,100	たかちゃん	7/1
7 アルゴスの戦士	4,919,480	たかちゃん	9/10 SOUND 34クリア
8 リアル麻雀	105,300	豊田博徳	7/4 B ヤル
9 メジャーリーグ	2,552,500	松谷 孝	7/5 TOP40
10 ソロモンの鍵	8,022,664	山田 孝	9/10 SOUND 34クリア

ナムコクリハ商店

千葉県銚子市新生1-17 ☎(0479)322-6966

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 ギャリバン	1,216,030	木村茂	ノーマル
2 キングオブザヒーロー	1,129,000	橋本 宏明	
3 スーパークロス	301,500	平津 博	
4 モリス	2,438,700	ESPER	#
5 Bウイング	9,999,999	KSS, T I	全周クリア
6 魔界村	2,154,000	波島 隆之助	#
7 スーパーインファ	2,142,150	KSS T I	#
8 スカイリフト O X	138,250	本郷 和	#
9 バラデューク	203,880	F R K	#
10 バトルシスター	190,300	N A S P	#

●ラッシュ&クラッシュ

- 1位 993,300点 STAC-NSB (大阪)
- 2位 636,100点 マイナー TAN(GAW) (長野)
- 3位 382,500点 片山 英彦&橋本 (長野)

●スラップファイブ

- 1,008万点達成者
- SO (Supreme) (福島)
- STAC-AAV (大阪)

●モスコ120%

- 1位 1,243,780点 中居 崇 (北海道)
- 2位 1,187,480点 TANJEHT. Yumoto (長野)
- 3位 1,080,000点 SUPER EXTRA(愛知)

●サンダーセプター

- 1位 464,460点 FANCY-KETOSE(東京)
- 2位 462,158点 SO (Supreme) (福島)
- 3位 451,179点 SOL(千葉)

●ガルディ

- 180万点+α 達成者
- 相澤、橋本、つきたて (北海道)
- BAW、XID (千葉)
- 志村 (山梨)
- POLON, KYOKO (愛知)
- それちゃん、橋本、宮本 (京都)
- GAW 松島のおかり (大阪)
- GMC XVI (福岡)
- うえの (東京)

●ガントレット

- 1位 10,245,481点 STAC-ABE+VIL(大阪)
- 2位 2,245,155点 JUN&ESP (福岡)
- 3位 2,055,880点 田中 良秀 (千葉)

●XX ミッション

- 全周クリア達成者
- BAW (千葉)
- Lucky? Now Win (長野)
- パープ佐竹 (東京)
- STAC-VIL (大阪)

●熱 IKARI (全面クリア)

- 1位 1,933,880点 STAC-VIL (大阪)
- 2位 1,689,800点 二堂 孝行 (千葉)
- 3位 1,676,880点 STAC-DRU (京都)



キャンパスセガ岡山店

岡山県岡山市南区中3丁6-5 ☎(0862)41-1202

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 ファンタジーゾーン	9,905,390	C D C	
2 メジハリード	1,165,850	M X Y	
3 シンボルアクション	1,575,280	U M Y	
4 黄金の魂	1,823,540	MYUKI	
5 ワンダーボーイ	776,000	DNY, CPH	
6 グラディウス	1,072,500	高尾紀太郎	
7 アルカノイド	728,250	SILVIA	
8 ファイファイ	266,820	C B X	
9 1942	11,690,330	松村あゆみ	
10 ダンプ松本	735,280	D D D	

ハイテクセガ表町店

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 エンタープライズ	1,185,621	☆/リッキー UP (リッキー)	
2 アルカノイド	428,010	北島 隆	
3 アルカノイド	1,216,890	Y - Y A L L	
4 ファンタジーゾーン	1,125,760	A B	23区
5 サラマンダ	1,530,500	()	
6 ベースハリアー	36,586,930	S K	
7 アルゴスの戦士	4,662,620	A T	
8 ダンプ松本	965,010	内 田	
9 悪魔	1,377,900	CBR250F	
10 アルカノイド	1,789,800	ヘドテラ シャーズ	

ジョイランド松山

愛媛県松山市大街道1丁目6-4 ☎(0899)33-6806

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 インタープレイ	128,000クリア	SUPERSTAR 10Pから 1コイン	
2 アルカノイド	858,780	小林 博	全通クリア
3 戦艦無敵	872,800	CHANG 徳田良平	
4 サラマンダ	1,581,400	山下真樹	3周目1コイン
5 ハンガリアン	42,630,390	トビゴダ トシユキ	
6 アテナ	985,750	SUPERSTAR 10P以上	全通クリア
7 スーパーチャクラ	10,020,050	SUPERSTAR 10P以上	パーフェクト
8 悪魔	1,359,000	徳橋 勉	最終面クリア
9 ビーボール マシン	3,343,580	井上高司	ノーマル
10 宇宙戦艦ヤマト	3,119,520	SUPERSTAR 10P以上	

タイトピア木屋町店

愛媛県松山市木屋町3丁目10-13 ☎(0899)24-8588

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 スターファイター	2,093,080	SUPERSTAR P J M	255.5以上
2 アルカノイド	779,250	P J M	A L L
3 ファンタジーゾーン	11,261,500	SUPERSTAR P J M	R 19 以上
4 アテナ	563,800	徳田良平	全通クリア
5 悪魔	1,402,400	たかのり	ノーマル
6 戦艦無敵に似く	548,050	小中浩志(人 名)	5周目
7 アテナ	349,880	SUPERSTAR P J M	100
8 大逆無道	1,000,000	()	残 8 以上
9 スーパーチャクラ	1,000,000	SUPERSTAR P J M	33人目
10 メジャーリーグ	1,675,350	H SHIBA	48区D

ゲームインプラザサリンビオ

北九州市小倉北区京町2丁目6-7 ☎(092)521-2040

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 アルカノイド	1,007,040	PIRELLI	
2 サラマンダ	2,316,800	G M C MATSUO	
3 ファンタジーゾーン	11,915,020	AKO CLUB	
4 デュエルイン4078	1,000,000	GMC DURAN	
5 A S O	4,572,750	MAISON I	
6 アテナ	1,566,180	G M C DAN	
7 X X ミッション	1,017,300	THARCON	
8 カルティ	1,020,000	G M C XVI	
9 メジャーリーグ	360,000	EGGUSHI	
10 グラディウス	1,000,000	MAISON I	

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1丁目12 ☎(0532)55-8611

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 サラマンダ	1,854,100	BROS EXR	
2 モモ120%	1,000,000+	SUPER EXTRA	2周目15秒
3 ガルディ	999,000+	POLONOFF	3周目
4 ラッシュ&ラッシュ	148,200	SUPER EXTRA	5周目ラスト
5 X X ミッション	1,017,600	A C T	
6 アテナ	9,999,950+	SUPER EXTRA	EVERY
7 ダンプ松本	8,018,750	ナ	77クリア
8 アルカノイド	1,019,810	BFMASO	1コイン
9 スーパーチャクラ	23,084,266	HAC (END)	4 14区
10 デュエルイン4078	10,000,300+	SIG BLAST	

ビデオインマツウ丸太町店

京都府中京区丸太町西入8 ☎(075)211-8069

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 アルカノイド	1,065,980	AKI ずたか	A L L
2 ガルディ	999,000+	モモちゃん 勝島 隆	
3 アルゴスの戦士	6,838,960	Sergeant P J M	1コイン 全通クリア
4 アテナ	1,665,250	北野伸典	
5 ファンタジーゾーン	15,188,400	宮本伸一	
6 グラディウス	1,155,450	Sergeant P J M	
7 悪魔	1,676,800	STAC DRU	
8 ワールドカップ	7試合クリア	高橋知彦	5周目
9 グラディウス	9,005,000	STAC DRU	20周目
10 A S O	3,507,720	福江高広	

ゲームハウス999

大阪府旭区中宮5丁目12-12 ☎(06)953-9638

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 アルカノイド	928,480	大井雅夫	全通クリア ハード
2 アルゴスの戦士	4,716,180	松本隆夫	全通クリア
3 ガルディ	1,000,000+	松本隆夫	全通クリア
4 サラマンダ	1,512,400	内田 聡	1コイン
5 ソロモンの罠	8,789,750	GAW 裕典	全通クリア
6 タイヘリ	1,662,810	GAW DISR	
7 X X ミッション	1,157,600	紀 平	
8 戦艦無敵に似く	603,450	松下俊二	5周目3面
9 ハンガリアン	50,070,530	GAW 裕典	A S O 以上
10 モモ120%	455,800	中西一成	

Pasadena

大阪府大阪市東淀川区1丁目4-1 ☎(076)25-8270

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 インタープレイ	128,000クリア	STAC MAISON	NEWゲームから
2 X X ミッション	9,999,900+	STAC (MAISON)	最終面クリア
3 アルカノイド(P)	1,000,000	STAC (MAISON)	残11.35秒
4 ガントレット	16,245,480	STAC (MAISON)	100%クリア
5 サラマンダ	3,102,400	STAC DRU	1コイン5周目
6 スターファイター	9,999,990	STAC ASX	2周目
7 ラッシュ&ラッシュ	903,300	STAC NBS	6周目
8 ファンタジーゾーン	23,014,480	STAC NBS	400%確定
9 ダンプ松本	8,083,340	STAC MSG	700%
10 ソロモンの罠	7,174,480	T B 市川貴弘	48区クリア

ゲームセンターニューチャンピオン

岡山県倉敷市所町2丁目5-31 ☎(0864)21-7535

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 サラマンダ	2,032,500	K E I	1コイン
2 ファンタジーゾーン	148,400	J O G	
3 アルゴスの戦士	5,154,560	ナ	ハード
4 ソロモンの罠	1,495,000	TARZAN	ノーマル
5 アルカノイド	866,790	マリン28	
6 アテナ	1,262,000	TARZAN	
7 ラッシュ&ラッシュ	113,800	J O G	
8 スターファイター	1,854,830	GALL	
9 ワンダーボーイ	951,230	J I J	
10 ファンタジーゾーン	14,839,900	TARZAN	ハード1

ビックバーン胸ヶ根店

長野県秋田県北町30-8 ☎(0265)88-0390

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 アルゴスの戦士	3,841,390	Lucky 7 RICH MAN	14区全通クリア
2 X X ミッション	1,067,900	ナ	
3 ファンタジーゾーン	15,904,660	ナ	ラウンド33
4 アルカノイド	829,000	Lucky 7 RICH MAN	14区全通クリア
5 ワールドカップ	FINALクリア	Lucky 7 RICH MAN	14区全通クリア
6 タイヘリ	1,372,800	Lucky 7 RICH MAN	14区全通クリア
7 ガンモーク	2,040,000	ナ	13区全通クリア
8			
9			
10			

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市東町2丁目10-22 ☎(0552)32-7570

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 X X ミッション	1,497,400	中 点	ニュースター
2 アルカノイド	1,048,000	K I	上高地
3 スターファイター	1,722,710	Y A S	ニュースター
4 サラマンダ	1,940,500	佐 野	遊王
5 ソロモンの罠	1,850,000	中 点	ニュースター
6 戦艦無敵に似く	525,400	O M	ゲームプラザ
7 アテナ	2,141,850	B C G	ニュースター
8 ガルディ	9,999,000	志 利	ニュースター
9 アルゴスの戦士	4,517,080	ひでお	上高地
10 ダンプ松本	1,292,390	ほろろ	ニュースター

ニュースターグループ4店



天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高杉町41 ☎(0563)56-2676 (100円ゲームコーナー)

GAME	HI SCORE	NAME	備考
1 スターファイター	10,000,000+	F&B (77)	
2 ラッシュ&ラッシュ	96,100	MAISON	R 4
3 アテナ	3,688,230	S - I	全通クリア
4 アルカノイド	714,390	赤谷 博	
5 戦艦無敵に似く	350,380	H - O	
6 デュエルイン4078	3,678,200	RIGA BLAS 1 (MAISON)	5周目
7 アテナ	1,000,300	BROS (V 2)	
8 アテナ	1,169,500	MSS (MAISON)	
9 サラマンダ	1,969,000	WOM (SCORE ASSIST)	
10 インタープレイ	128区クリア	3名の協力	



キャンパスバスター

山口市平川大字井611-15 ☎(0835)22-6812

GAME	HIS SCORE	NAME	備考
1 アルカノイド	957,039	TUG-UMEX かんたんABA	1 コイン2面
2 神楽坂におくさん	415,259	スルム (酒田人)	4 両面2面
3 A S O	2,767,699	TUG-UMEX おかしな11	全宝タリ
4 80 KARU	1,414,393	ZARD	1 コインタリ
5 ユニ22222222	10,000,000+α	TUG-UMEX おかしな11	全宝タリ
6 スラップファイ	1,217,180	〃	〃 エリア255以上
7 ハレーズ comet	9,999,990+α	安田通一	R 63
8 ガンシューク	2,258,850	TUG-UMEX REPAIR (人)	全宝タリ
9 ユニ22222222	3,989,800	TUG-UMEX おかしな11	R 20
10 デュービー	9,999,990+α	TUG-UMEX ABA 後子	全宝タリ

アミューズメント山口

山口市山崎市道南5丁目5-8 ホナム松崎内千人数 ☎(0835)24-512

GAME	HIS SCORE	NAME	備考
1 インターの運命	1280タリ	TUG-UMEX N	7000000コイン
2 サラマダ	1,880,000	TUG-UMEX DOO	3期目1コイン
3 アナ	550,350	TUG-UMEX REPAIR	全宝タリ
4 ガルディ	925,920	TUG-UMEX DOO	2 ー4
5 ワールドカップ	8 ー0	河村浩二	FINAL
6 アルゴスの戦士	4,286,300	TUG-UMEX DOO	全宝タリ
7 ロボレス2001	2,886,000	TUG-UMEX REPAIR	R 18
8 セクション2	1,518,700	TUG-UMEX DOO	7 周タリ
9 鉄血伝	298,600	TUG-UMEX REPAIR	ノーマル
10 ロボモンの星	2,387,000	TUG-UMEX TUG-UMEX	R 33

WE'LL TALKTAITO 射撃場店

熊見島市下町5-38-18 ☎(0952)56-7852

GAME	HIS SCORE	NAME	備考
1 アルカノイド	1,223,320	B B 3	1 コイン
2 スラップファイ	2,059,160	藤永一ノ	6 両目
3 アルゴスの戦士	5,960,960	〃	機1 C
4 ユニ22222222	15,000,000+α	〃	機15機
5 メジャーリーグ	144920	高宮サキ	バーフブット
6 ビッグバッシュ	OUT 9 IN 3 計18	〃	レール A
7 ユニ22222222	9,999,990	トビヒロ	機15機
8 ワールドカップ	8 ー0	Mr. ラッセル	FINAL
9 ハイスピード	9,557,830	高宮サキ	〃
10 アナ	548,300	W O 金	全宝タリ

●ハイスコア募集●

このコーナーでは全国のゲームセンターのハイスコアを募集しています。掲載希望のお店は編集部まで。折りかえし用紙を送ります。

あて先 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 築地ビル

新声社 めざせハイスコア係
しめきりは旧暦年数月15日(必着)です。

プレイシティキャロット佐世保店

佐世保市下町8-2 ☎(0956)24-0786

GAME	HIS SCORE	NAME	備考
1 サラマダ	1,581,190	山口 健	3-3
2 ウンダーセプター	341,610	山口 健	4面
3 エンパラー	30,145,494	久 重	全宝タリ
4 デュービー4078	885,120	松田直典	〃
5 スーパーパニッシュ	14,296,300	山口 健	7 ー4
6 ファットバック2	10,000,000+α	〃	エリア48
7 ガルディ	854,100	藤 利	〃
8 マンハッタン4078	207,000	山口 健	3 機設定
9 スーパーパニッシュ	10,000,000+α	YUKI	〃
10 スラップファイ	62,500	LOVE P	5 面

ゲームスペースサンデー

長崎市長崎市出雲大町21 ☎(0958)21-1441

GAME	HIS SCORE	NAME	備考
1 サラマダ	1,236,300	A R H	〃
2 アルカノイド	877,600	青空のひかり	〃
3 サラマダ	428,180	H K S	〃
4 ファットバック	14,000,000	R X	〃
5 パールの塔	428,180	H K S	全宝タリ
6 ラッシュクラッシュ	582,500	H 読書雑誌	〃
7 デュービー4078	522,450	私がババオ	〃
8 X X X ショーン	468,000	R J	〃
9 ウンダーセプター	638,560	YUKI	〃
10 パールシティ	100,200	市川周平	〃

ゲームスペース大橋

長崎市大橋町7-17 森田ビル1.2.3F ☎(0958)45-9619

GAME	HIS SCORE	NAME	備考
1 サラマダ	1,219,300	宮内内陸	2 ー5
2 ラッシュクラッシュ	78,000	志賀ヒロシ	〃
3 X X X ショーン	600,990	池田正広	〃
4 インターの運命	1289タリ	岡村清樹	TOPから1コイン
5 スラップファイ	842,260	片山達久	エリア250
6 アナ	720,350	永田美奈	1 コインタリ
7 フィンビー	2,438,400	松川貴文	1 P
8 アルカノイド	797,430	徳久悠明	全宝タリ
9 ファットバック	1,401,700	山田 健	〃
10 スーパーパニッシュ	24,115,200	志賀ヒロシ	1 P

プレイスポット

福岡市南区大橋2丁目11-4 ☎(092)512-4270

GAME	HIS SCORE	NAME	備考
1 ワンダーボーイ	1,140,390	田中くん	〃
2 神楽坂におくさん	304,350	香樹くん	〃
3 スーパーパニッシュ	9,692,400	一樹くん	〃
4 グラディエーター	1,390,000	立石くん	〃
5 ファットバック	11,084,900	〃	〃
6 サラマダ	1,294,300	中川くん	1 コイン
7 A S O	1,928,700	一樹くん	1面ノーマル
8 ラーウィン4078	1,438,800	〃	40面タリ
9			
10			

スコレタウンビルキャロット

筑前市二日市568-1 ☎(092)925-3993

GAME	HIS SCORE	NAME	備考
1 グラディエーター	1,356,100	ASCI	〃
2 ファットバック	8,942,900	辻 勝一	〃
3 魔界神	3,698,900	小田くん	15-3
4 ゴットレイト	2,245,150	JUNESP	〃
5 エンパイアビル	194,380	陸奥江	〃
6 ワンダーボーイ	1,756,640	MYVERIN	〃
7 A S O	1,840,960	K B C	〃
8 メジャーリーグ	1,695,450	あひでやん	〃
9 ロボレス2001	2,510,800	みずはら	〃
10 アルカノイド	667,920	工藤伸一	〃

ただ今、ゲームメストでは、広告を募集しています

この本の読者は、小学校上級生から大学生ぐらいまでのゲームを趣味とする人々です。(やはり中高生が中心ではないでしょうか)ゲームを趣味とする人々は、別にゲームしかやらないわけはありません。例え、ゲーム以外にも音楽・アニメ・スポーツなど多趣味な読者もいっぱいいます。

ゲームセンター関係者はもちろん、ゲームにはまったく関係ないけれどもゲームメスト読者に宣伝したい方は、お気軽にご相談ください。お問い合わせは次の通りです。

新声社ゲームメスト「広告係」☎(03)29319321

あて先は
新声社「ゲームメスト」係
「若きゲームメスト」係

★消し正しく美しくくぐりくぐり
★正統プレイで、永続パターンなど
★切替は問題外!!
★15日分必ずです。間にあわないと
オタマちゃん泣いちゃうから!!
(キモチワルい...)

注意書き
★消し正しく美しくくぐりくぐり

証人はお店の店長さん等になつてもうかがいようには注意してください。

君ニゲームメストでは読者の方々のハイスコアを募集しています。申請にあたっては、本誌はさみ込みの書き方を使用してください。同様の書き方では、宮崎がきまき可。

ゲームメストの読者は「ゲームメスト」：我々はそんな星を持つてい!!

「ゲームメスト」ハイスコア募集要項

あの「怒IKARI」がパワーアップ
君の挑戦を待つ

怒号層圈

俺の行くところ、常に戦いがついてまわるらしい。そして戦場において取り得る道は二つしかない。戦士としての勝利をつかむか、それとも愚か者の屍をさらすかである。

地獄のプレリュード

ここは、始まりの国じゃなくて、スタート地点。ここから3度目の戦いが…。



この人でなし、私が成敗してくれる。
だあ〜っ。



うーむ、上の言われた中に入ることはできるのかな。なにかが開れてるような...



あつちも敵、こつちも敵、うーん、
サンダーアーマーがほしいところだ。

死んでしまいます。

異次元に引きずり込まれたら、異次元のボスを倒し、さらに異次元を脱出するための鍵を手に入れないければ、地獄に戻ることは出来ません。

(ECM-APPAP)

「今、この世界は滅びの道を歩んでいます。それをくいとめるために、あなたがたは選ばれ、そして招かれたのです」。

「一体何のことだ、後連にどうしろって言うんだ！」と後連は叫んだ。

ただし今回の敵いは、よりハードなものになっていて、自分の攻撃もパワーアップされています。武器としては、「怒りKAR」の時のマシンガン、手留弾に加えバズーカ砲、ブーメラン、そして剣があり、さらにマシンガン、手留弾、剣にはパワーアップ

す事は戦を倒すだけでなく、敵の発射した弾をはね返すことが出来ます。さらにパワーアップした剣は、普通の能力はもちろん剣先からレーザー光線を発射できます。またまたさきに、2人でその剣を持つて、互いに対えてみるとすごい攻撃ができます。

さて武器は常に2つ。つまりマシンガンとあと一つ何か

武器は岩の中、壁の中、ピラミッドの中、そして地面に置いてあり、それらを取ることで、よって武器を換えることが出来ます。

さて、今回は地表の他に、異次元空間があります。

まず地表で眠いを進めて行くくと、画面外からグリーンに輝く四角いパネルがクルクルと飛来します。これは地表にベタッとはりつき、もしはついた後にブレイヤーのどちからかでもこれを噛むと、何とパネルが、大きく口を開き、ブレイヤーは異次元空間に引

多彩な武器を
使いこなせ

の酸や炭などを破壊します。
ブーメランは3つ連続で投げられ、その軌道上の酸など

す。破壊してしまえばその跡を
通ることが出来ます。その
時に、色々なワイアツプや

恐怖の異次元で

熱く騒がだしている。

そうだ、俺達は戦いのプロだ。そして戦場では常に、敵士としての勝利をつかんで来た。この戦いでも勝利は俺達のものだ。

マシシカン、手留弾はみなさんの知っている通りですが、パワーアップされたマシシガンは弾の射程距離が長く、手留弾は破壊力がさまじくなっています。バズーカ砲は違

アイテムをさがし出せ

各エリアは門で分けられていて、その門の番人は、それぞれ強力なモンスターで、それぞれ個性味溢れる姿、形をしていて攻撃方法も様々です。みなさんがそれぞれ攻


もしい重みに手を見ると、そこには俺達愛用のマシンガンがあった。

敵の種類も豊富で、小型の物、中型の物、大型の物に分けられ、カワイイ物からグロテスクな物、巨大な物と、バラエティーに富んだものになっています。

り裂き失われた光を取り戻し、滅亡の淵に沈んだ、この世界を救い出してほしい。」

次の瞬間に、俺は我が目を疑った。俺達は池の上に立っている。この池は、ガラス張りじゃないか！

今までになかったほどの不安感が体に満ちていた。しか



個性味あふれる敵キャラクター

俺達は
闘いのプロだ

滅亡の淵に沈んだ、この世界を救い出してほしい……」

次の瞬間に、俺は我が目を



COIN

する武器、しない武器があり、どの武器を持っているかで、ゲームの難度が大きく変わっ

出まじや、1冊の文庫。通せんぼしなせぬ、さうぞ。さうせんじなせぬ。

というのも、敵によって通用

セガ「アウト・ラン」コース



また、最終的に5つのゴールがあつて、それぞれ別のゴールシーンが用意されているので、ゴールインしたという

る。このコースは、
各コースのおわり付近にある
別れ道を左右どちらかに行く
かで決まるんだけど、その組
み合わせは18通りあるんだ。
先に書いたように、どれも
これもまったく違ったコース
なので（また、コースにより
エクステンデット・タイム、
つまりデエックポイントを通

さて、ブレイヤーは愛車フェラーリ・テストコースターに乗り、助手席には途中でヒツカケた(?)彼女を乗せ、スタートするわけだけど、もちろん行く手には、若を妨害する数々の難関がまちうけて

いる。

まず、コースについてだけ

ど、コースは全部あわせると

15コースあって、その中で、

各コースの入り口は、

多彩なコールシーン



人でもまた別のゴール、そして、別のコースを走って楽しめると言う、オアシシ設定なんだ。

次に、コース上を走っている別の車だ。これらも実に凝っていて、ボルシェをはじめワーゲンや、大迫力のコンポイなどなどが、君の運転に負けず劣らずの走りをみせてくれる。(実は単に邪魔なだけな

接触すると、まづ自分の車がはじかれてしまい、コースからは外れる危険性がある。特にこのコーナーギリギリにはじかれても、ほとんどの場合クラッシュシユしてしまふので、注意が必要だ。

また、はじかれたと同時にスピードもかなりダウンしてしまうのでダブルクラッシュのしかし、かといって、他の車の後がつかっていても好タイムは出ないし、面が通じても、コーナーで車を遠く飛ばし、必要に応じて、必要に必要になってくるので、これはもう慣れないので、例えは、そして慎重にガンバツてほしい。

コーナーを攻略しよう

(無責任だめだね) まあ、それはいいけど、他の人も出たてに判別定はけっこうダイジェストでかすなりならタイムリョウブだよ。

そうそう、クラッシュした時の画面もアウト・ラは面白いぞ。クラウドとバレットの時、スビードによりクラウドが変なだけ、低速で降物落ちてきたとき、スビードにならなくて、となりすの彼女に怒られて、顔をきつるツゴマカシに怒られて、顔をきつる。しかし、なんとこんどはバレットじゃないぞ、バレットに思いつきやうこんどこのの、滑平なクラウドスビードは圧巻だね。



このままだと煩つかってしまうぞ。

[illegible]

走りつかれて金もなく

[illegible]

の
前
で
ロ
ギ
ア
に
切
替
え

TIME 00:00:00 100% 100%

アウトツット、目が回る。

この二ことができれば
アウト・イン・アウ
ツットを利用すれば
カールもあまり減ら
なくて済みます。
これはハンドルを切
るが重要で、ある

TIME 00:00:00 100% 100%

ここではミスは許されないぞ。慎重に
いこう。

SCORE 2:07.496310 1/100 1:00

なん
(錦木)

源平討魔伝

©アムコ

「おのれ頼朝、われは地獄より来たり」ですって……こわい
ですネェ、おもしろいですネェ、景清生かすも殺すも君次第

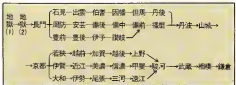


平家の復讐が始まった。

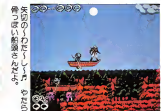
目指すは京都、
…そして鎌倉



1102年、関白は来たり、
頼朝の赤を頼朝といふ。頼朝
あまたの魔技をひいて、地を
征す。討せし平家の者こと
とく討たれ、境の満に洗きた
り。
天皇、世の乱れを大いに憂
い、三途の渡り舟に乗じ
て、平家の七者よりひとし家
の者を遣ふ。その名を平清
といふ。平清、おれいやる
異次元者の希地により、地
獄よりまみがえりたり。
平家ははひい。
平家の王、頼朝を倒すには
曲天、剣、鏡の三種の神器の
他は、まじしいがまじし。
ひたすらに信じてまじなる
な。よいな、信じてまじなる



ナムコの新作「源平討魔伝」
はストーリーの通り、平家清
が日本を征する、鎌倉に
いる源頼朝を討つといったゲ
ムなんだ。
画面は大まかに分けること
タイプあつて、景清の大き
が変化したりもする。
景清の武器は剣で、剣がタ
を押すことにより、倒され
体が大きい時には、レバーの
位置で上・中・下段に変えら
れたりもするんだ。
そして剣には、グレイド（攻
撃力）があり、異物（要害
や力など）を切るグレイド
が下がり、アイテムを取るこ
とによって、グレイドを上げ
ることができるぞ。



安閑のつわんじり、やたら
倒つていなくなるんだ。



どわっ、頼朝さんの登場だ。ハエさきさきじゃいんだから置いてくつーの。

アイテム説明

① ローズクマ

② ローズクマ

③ ローズクマの最大本数は1本
増え、最高10本まで、命がそ
の最大本数まで増えちゃう最
高のアイテム。



べべんべん。隠されたウサギ
ちゃんやの幻影を飛ばして来るぞ。

④ グレイドアップA

これはもうだてに、剣の攻撃
力があがる、非違を倒すこ
とよく出る。



ド迫力の竜が出た。格闘は頭ね。

⑤ グレイドアップB

これは、鏡と引き換えに、
剣をグレイドアップしてくれ
る。1回、鏡を壊えた所にも
あるので、鏡をためておこ
う。

⑥ 魔物を倒すと鏡と引き換え
に命を増やしてくれる。

⑦ お地蔵さん

これに触れると、鏡と引き
換えに命を増やしてくれる。

⑧ 米俵

これを倒すと鏡と引き換え
に命を増やしてくれる。

⑨ 雲神

雲神はでかいけど、あんまり強
くない。敵という手が飛んで来るぞ。

平家復讐繪卷

命

景清が一人死ぬとゲームオーバー。その体力の目安が、画面左下にあるローソクなんだ。

これは、攻撃を受けるにつれて減っていく、全部消える」と景清は死んでしまう。

でも、1つの国をクリアすると一定本数まで増え、更に2種類のロースクアイテムやお地蔵さんや儀でも、増やせるんだから安心できるね。



京都での最終との対決。ケラケラ笑っているのはやめなさい。

鎌倉へ旅立つ前に

地盤から出発して、右へ、
進んでいくと、鳥居があり、
その中へ入ると、次の国に

くことができるよ。そのう
例えば長門の国のように、
数の島居がある国では、自
て好きな所を選んで、進路
選択できるんだ。長門では
除路、山陽路、南海路を選
て、丹波で合流し、京都で
た選べるといった具合にね
特に、京都から後の国の
かに、三種の神器が隠さ

ているらしいので、ちょっと宝探もしなければならぬね。そのために、武蔵の国は、写真のようなZAP鳥群があつたりもするんだ。そして極めつけ、アイテ取り放題のボーナステー



井原・義経の勇姿だ。ずっと後の方では、こんな混合収



世の中せこや。ボーナスステージでは銭も取り放題。

ておこう。」も色んな場所には
 されているんだ。そこに行い
 には、鳥居を通り越して、その
 向こうの鳥居に入ったりして
 見ると行けそう。とりあえず
 播磨灘にもありそうかな？



これは、世間のZAP島民様だよ。

黄泉の国

現世で足を踏みはずして、
谷底なんかには落ちこちると、
景清は黄泉の国に行つてしま
うぞ。

「その後の屋敷も苦しくなつちやうんだ。」

もし、黄泉の國に來てしまつたら、刀をビュンビュン振り回しながら右へ右へと流もつ。モタモタしてると、強い魔が出て来るからね。

無事に閻魔大王の所まで行

ここは、ホーナスステーションではなくて、血の池もある真正銘の地獄。命(ローソク)は、2本半に減り、脱出して

けたら、つづらを開けて見よう。死と出たらハイさよなら生と出たら現世に戻れるけどね。

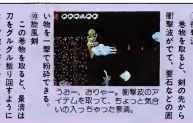
生死のさかいを
さまよえる亡者よ
運命のつらさを
あけよ



醍醐大王のつづらによって景清の運命も決まる。これは生とて死から、なかな



京都の元にある国なんだけど、
三つ首竜は草薙剣を守ってるぞ。



うおー、おりゃー。衝撃波のアイテムを取って、ちよつと気合



これも京都でのワンシーン。

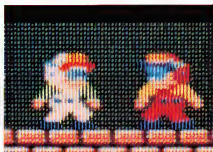


不滅の ロードランナーに 新たな旋風

©アイレム

初の協力2人プレイ

いよいよ、バンゲリング帝国を脱出する時が来た。しかし、バンゲリング帝国の城からは、いくつもの難関を突破しなければ、脱出することはできない。
コマンドーはぶじにバンゲリング帝国を脱出できるだろうか。そして最後に…。



お宝を盗んで脱出する準備ができた。

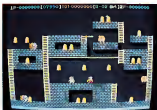
「帝国からの脱出」では1人プレイはもちろん、初の協力2人プレイというのがある。協力2人プレイでは、頭のリヤぶらさがり、絶妙のコンビネーション振りで、全く新しいワザが使えるぞ！

協力2人プレイの 3面までを特別公開！

つと公開します。



お宝は小まめに



このゲームの面白さは、



お宝を盗んで脱出する準備ができた。

3面まででは、協力2人プレイの特徴があまり目立っていないので、先の面の一部をちょ



1人ではできません。えう、簡単過ぎて。



お宝を盗んで脱出する準備ができた。



このゲームの面白さは、

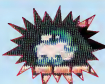
協力2人プレイでは、どちらか1人がやられてしまうと、その面のはじめからになってしまいますが、決して悔に陥っている人に、「何やってんだ、ダメ！」などと言っただけです。

協力2人プレイというのは初めてのことなので、まだまだ簡単なラウンドばかりですが、ゲームとして、なかなか面白いと思います。
協力2人プレイは、全部で15ラウンドです。友達と仲良く楽しんで下さい。

ENEMY



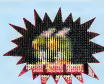
ヒノコ



ベコロ



ピノ



レミュータ

新要素も加わり

パワーアップした 1人プレイ



1人プレイは新要素も加わり、より面白くなっています。



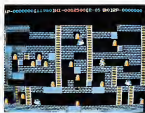
新要素も加わり、より面白くなっています。



新要素も加わり、より面白くなっています。



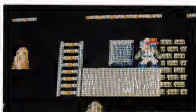
このゲームは新要素も加わり、より面白くなっています。



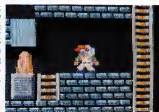
このゲームは新要素も加わり、より面白くなっています。



さて、本家の1人プレイです。写真①を見て下さい。変なブロックがあつて閉じこめられています。そう、もうわかってしまったね。このブロックは押せるんです。はしこにはひつからないので、はしこに向かうまで押せます。うまく使つて道を取つて下さい。ただし宝のあるところには押せません(これは1人プレイの時のみです)。実は本家はもう一つの新要素があります。(これは前力2人プレイにもあります)1人プレイは全部で30ラウンドです。新しい要素といふキタウキターで、堂々たる「ロードランナー」香港からの版出「全ラウンド45ラウンド、みなさんぜひやってみて下さい」(COMIAPAPA)



足元のゲーム



足元のゲーム



足元のゲーム



足元のゲーム



足元のゲーム



足元のゲーム

ロードランナー



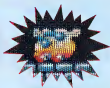
チョンパ



ライソウ



ウォルター



パムポール



ラムユタ



バルガ

GAMEST 秋だ！ なんだ、こんだけ？

プレゼント



ASOバッジ
5名

3

エス・エヌ・ケイ提供



ウエック・ル・マン24 ポスター 10名

2

コナミ提供



ゲームスト新生写真
3枚1組10名

5

●思わずさびしくなりますって？
努力不足でごめんなさい。
次号にガンバリマス。



プレゼント希望の人は

■先着……じゃないよ、11月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆締め切り——11月30日の消印のあるハガキまで有効。

◆当選者発表——ゲームスト12月18日発売の1月号誌上にてお知らせします。

バブルポブルポスター 10名



4

タイトー提供
タイムギャルポスター10名



6

タイトー提供



ナムコ提供
源平討魔伝のほり10名（ただし、新声社まで取りに来ることが出来る人に限る）

源平討魔伝

1



選ばれし者達よ、
その手で闇を打ち砕け!



SNKテレホンサービス

06-338-2570

株式会社 エス エヌ ケイ 旧社名 株式会社東日本通商
本社 〒264 大塚市西大塚1-10-10 大塚ビル 402号
東京支店 〒160 東京都新宿区四ノ宮1丁目5番地 俊豪ビル 3F



大好評のセガ体感ゲーム第4弾!!



ゲーム界初の
ミュージック
セレクト機構!

チューニングナンバー
を3曲の中の一つに
合わせると、その曲が
ゲームのバックミュー
ジックになってしまう。
もちろん業界初の快
挙なのだ。

アウト ランは
5つのゴールを
持っている!!



分岐点を通過するたびに
新たな風景の中へと進
むアウト ラン。コースも5
ステージ、15シーンを用
意。しかもゴールシーンは
5通り、君はすべてのゴ
ールにたどりつけるか。

風を感じる体感ゲーム!

世界最高級、最高速スポーツカーの性能をそ
のまま体感できるアウトラン。ステアリング
感覚を味わいながら世界の道を駆け抜けろ。



チューニング No.69.2
マジカル サウンド シャワー
チューニング No.74.6
パッシング ブリーズ
チューニング No.80.3
スプラッシュ ウェーブ

SEGA®

株式
会社

セガ・エンタープライゼス

本社 東京都大田区羽田1-1-14
札幌支店 札幌市東区豊平4条3-2-34
仙台支店 仙台市青葉区中町東2-5-3
東京支店 東京都港区新橋2-1-1
大阪支店 大阪市東区東1-1-1
名古屋支店 名古屋市中区栄2-1-1
福岡支店 福岡市中央区本町2-1-1
札幌 電話 011(743)7452 (内代客車庫)
東京 電話 03(743)7452 (内代客車庫)
大阪 電話 06(734)5331 (代 客)
名古屋 電話 052(743)5331 (代 客)
福岡 電話 092(743)5331 (代 客)

RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity,
please visit us at www.retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything
available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from
this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

